

掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年14期 Vol.60
彻底大攻略
洛克人ZX
铁拳 黑暗复苏
勇气物语
魔法假日2
特别策划
机战中的
体育竞技
今夏热点5连报
IDSL主机编辑部入手！升天大介绍！
CAPCOM精选第二弹！PSP版狂热报道！
「天外魔境 第四默示录」最速攻略！
「火影忍者RPG」最新作！最速攻略！
玩转今夏最热电影游戏「汽车总动员」
ISSN 1672-8866
9 771672 886049
电子天下


GAME SOFTWARE
TOYS
特别策划
超合金美学！
7月15日全面上市！
定价：9.80元
酷玩意
Vol.7
精美赠品
圣斗士/变形金刚
玩具收藏卡
KERORO军曹
夏日凉扇
2006世界杯
玩具赏析
GARO牙狼
华丽专题


今夏热点
SPECIAL PROJECT
超特辑
P006
CAPCOM
精选集特报
今夏热点
SPECIAL PROJECT
超特辑
P002 IDSL彻底测评
天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse IV
今夏热点
SPECIAL PROJECT
超特辑
P014
最速攻略
最速攻略
P020
今夏热点
SPECIAL PROJECT
超特辑
NARUTO
-ナルト-
霊獣VS木ノ葉小隊
今夏热点
SPECIAL PROJECT
超特辑
P024
汽车总动员
总力特评
今夏热点5连报

神游的决心

——iDSL编辑部火热测评

神游以它的实际行动征服了大陆的玩家，iDSL的低价发售是对水货最有利的反击！



当你手持印有神游标志的水晶白iDSL，不知道会有怎样的心情。也许对于一些习惯了水货与盗版的玩家来说，这所谓的行货丝毫没有值得购买的价值。但对于多年来一直关注着这个市场的笔者来说，iDSL的发售有着其特殊的意义。这是一声号角，是神游与国内泛滥的水货与盗版软件斗争的信号。稍有常识的人就应该明白水货与行货之间拼价格战代价是什么。没有人曾经做过，但是神游的确做到了……

编辑部入手iDSL的时间稍晚了一些，原因不知是让人欣慰还是无奈。IDSL全国范围内的缺货，导致最后就连PG编辑部内也变成了一机难求的尴尬局面。不过幸好在小枫我的奔走努力下，终于赶在这期截稿前，将iDSL迎接进了编辑部的办公室中，下面就让我们来一起看看这台主机到底能够带给我们怎样的惊喜吧。

Point 01 外包装篇



早就听闻这次的iDSL会采用与欧版NDSL相同的主机外包装。拿到手中果不其然，除了将上面的文字从英文换成中文外，纸盒的大小以及内层的纸壳包装完全相同。在外包装的显著位置还标有包括内包装全部组件的文字：除了iDSL主机的本体外还有iDSL专用手写笔一支、220V的直插电源，产品说明、保修卡和认证单被包在一个硬制塑料袋中，除此以外还有一张影音游戏娱乐软件光盘。与欧版和美版的NDSL相同，iDSL也没有送挂绳，看来想要DSL专用挂绳只有购买日版的主机才行。当然，日版的价格还是要高一些，为了一根挂绳而多花100多块大钱也实在是不值得吧。不管怎样，这次神游的iDSL还算厚道，该有的东西一样没少，而该没有的东西……还是没有……



↑iDSL包装内的全部组件都在这里。

粗略地翻看了一下iDSL的说明书，各方面介绍得都非常详细，即使是之前对主机完全陌生的用户，也可以在说明书的带领下轻松进行游戏。而保修卡上在非常明显的部分上写有“可以在15天包换，半年内保修”的说明，对于行货用户来说，这也是他们最有别于水货主机用户的一点，虽然称不上什么优越感，但却能让许多人安心许多。当然，行货价值远远不止这一点就是了……

Ponit 02 改变

行货主机让人想到最直接的改变自然是电源的变化，当初小枫在用日版NDSL游戏的时候，还不得不将一个笨重的变压器底座一直放在自己的包包中，走到哪里都“舍不得”扔下，那种感觉还真的是欲哭无泪啊。现在好了，行货中附带的220V电源就可以彻底解决这个问题，两线的插头可以应用在几乎所有的电源插板上。这次iDSL的电源外形与当初的小神游戏GBA SP以及iDS的完全相同，改变的只是主机端的插塞。虽然说还是稍微臃肿了一些（如果能做成像日版那样折叠型的就完美了！），

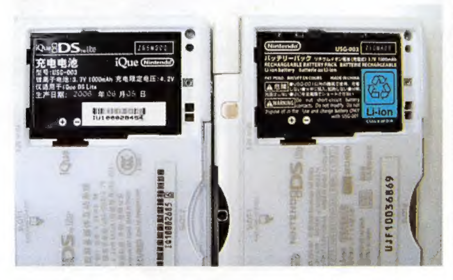
但至少比之前总要到处找变压器的时候要方便得多呢。


←电源的正面有非常详细的文字说明。

→不知出于何种目的的考虑，DSL系主机的电源插头都被设计成小的梯形形状，与DS系主机并不能通用。

Ponit 03 对比

为了能够确定行货版iDSL的电池容量，小枫特意从小武那里借来了十字型的螺丝刀，将iDSL与之前编辑部的NDSL电池盖都拆卸了下来，特意放在一起做了一下比较。虽然两者在电池表面上的文字种类并不相同，但实际都是3.7V、1000mAh容量的可充电式锂电池。从NDSL的游戏表现看，iDSL也一定不会差多少。所以大家对于主机的待机时间大可放心，任氏的主机总是能够带给我们安心游戏的感受。



为了能够找出iDSL与之前发售的其它版本到底有什么不同，小枫将iDSL与日版的NDSL主机放到了一起，如果单从外壳的正面去观察的话，根本无法辨别出哪台主机是iDSL。因为这回不像原来的iDS那样了，正面的外壳上还有iQue标牌。想要找出不同，只能通过主机背后的铭牌。而其它部分，如主机的按键感觉，外壳的工艺水准，两者几乎没有任何区别。小枫为此还特意拿了一盘GBA版的《街头霸王2X》来试验按键的手感，因为之前经常拿NDSL来玩这个游戏，自诩可以使用飞鹰轻松用出点轻拳接原地720这样的高级连携。试验的结论是用iDSL依然可以非常顺利的发出，看来两台机器果然是出自于同一条生产线，在细节方面并没有什么区别。曾经在日版NDSL中出现过的下屏松动的现象，到了iDSL上问题已经被完全解决了，但是下屏幕两侧边缘黑边宽度不同的问题依然存在，当初只以为是日版主机首批的的做工问题，现在看来这有可能是当初硬件设计上留下的诟病，不过还好并不明显，只要不是过分挑剔的玩家也不会在意。


↑从这张对比图中大家能分辨出哪个才是iDSL吗?



↑iDSL的外包装要比日版的NDSL大了不少。

Ponit 04 从屏幕的“异样”而联想到的

虽然小枫手头的iDSL屏幕并没有什么瑕疵，但是通过我与好友云云的交流，在他手中大量的iDSL主机中，其中屏幕的问题颇为严重。而这里所提到的问题就是许多读者所关心的坏点率。虽然iDSL与NDSL都是出自于同一条生产线，但在液晶屏的选材上显然并不是同一质量标准，这也就是为什么行货版的iDSL可以在价格上基本与水货持平的主要原因。据云云的统计数字，他手中的iDSL平均每10台就会有4到5台拥有不同数量的坏点，而在各方面都与iDSL几乎完全相同的欧版NDSL主机，坏点率只有1/10左右，巨大的差异自然是来自于成本的控制问题。行货版的iDSL在国内上市需要缴纳一定比例的税额；而水货版主机则完全没有这些额外的支出。在这样本来就不公平竞争的前提下，iDSL还要与对手竞争价格，品质的降低是在所难免的。也许有人会说，你神游有钱，为什么不赔钱

卖机器？看到这样的话，小枫就想问问他们，神游凭什么赔钱卖呢？这个社会谁都不是傻子，谁都知道赔钱的买卖不好做。更何况目前的国内游戏市场呈异常混乱的时期，这与家用机市场上SONY与微软为了抢夺市场而赔本贩卖主机的现象是完全不同的。如果说神游现在低价抛售主机是为了今后软件方面可以得到更丰厚的利润的话，那么这样的行为在国内是无法实现的。国内掌机市场上有烧录器、下有盗版卡。软件上的销量实际上一直以来都无法为神游带来很多的利润。如果说主机上还要赔钱的话，那么神游早晚会被国内这畸形市场所吞噬掉。目前的神游所坚持的正是很多人所并不愿意做的，因为谁都知道，开辟市场的人是最难的，也是风险最大的。虽然在很多玩家眼中神游并没有给自己带来什么直接的好处，但如果从长远来看，目前神游对中国游戏业界的贡献是非常大的，也许国内的市场规范化正是从神游开始的。



↑可能是运气比较好，小枫手中这台iDSL并没有坏点。

Ponit 04 iDSL的游戏

比较遗憾的是，这次iDSL的三款首发游戏编辑部都没有拿到，但还好小枫的手头上还有好几款神游的iDS游戏，正好可以趁这个机会再拿出来练练手。虽然说目前这些行货的中文软件都已经被破解出来，并且可以通过所有主流烧录设备在非行货版主机上运行。但是这些软件还是都非常有收藏价值的。有些人说神游的效率太低了，总是好久都不见一款行货软件出来。其实玩家的抱怨是可以理解的，只要手中有一块不太差的烧录卡，那么大家所面对的就是大量的免费海外软件。虽然这其中有很大一部分拥有语言上的障碍，但依然无法扼杀玩家对新游戏渴望的心情。反观行货软件，虽然售价真的并不算高，但是众多优秀的大型游戏都没有得到推出，再加上龟速的软件审查效率。想要在行货主机上等到自己心仪的软件实在是件很难的事情。虽然说现在的中国玩家还



↑中文的操作截面是我们所一直渴望的。



↑行货软件的价值不仅仅在于游戏的汉化。



↑这样的行货软件试问还会有多少人会有心情去尝试。

是穷，但我相信每个月能买得起一张正版卡带的尤其是已经购入行货版主机的人还是有一些的，问题是这些游戏是否真的值得去买，如果说我买回来的是几个月甚至是几年前老掉渣的游戏，这钱就未必值得去花了。虽然说可以拿做收藏用，但是除了那些对游戏主机软件有强烈收集癖的人外，还有多少人愿意花这样的冤枉钱呢？

当然，我们也要从两方面来看这个问题，文化相关部分的严格审查是软件推行速度慢的主要原因，客观上游戏即使被辛苦汉化出瞬间就会被破解并且在网络上流行起来。绝大部分玩家在面临这样的选择时总会更倾向于免费的一方。官方辛

辛苦苦制作的软件最终只能以无人问津的库房堆压来结束，这对任何人来说都是件不能接受的事情。其实想要从根本上解决问题，还是要从玩家开始，只有我们能以更加高涨的热情去支持我们的行货主机，才能逐渐的改善我们目前所处在的这个混乱的市场环境。什么时候才能够有真正的转变，说实话，我真的不敢说，但是我知道，的确是一直有人在努力，这一点就很值得我们尊敬了！

试验游戏并没有给小枫带来太多的惊喜，与之前想像的基本相同。iDSL支持所有的iDS软件，同时也支持日版、美版的主机游戏。这些游戏都可以非常顺利地运行在该台主机上。另外一点在这里虽然小枫并不愿意提及，但我相信还是会有很多玩家都非常关心的，那就是烧录设备是否能够顺利地应用在iDSL上。既然读者感兴趣小枫就不得不来测试，答案是肯定的，因为硬件设计上并没有根本的改变，所以iDSL与其它版本的NDSL相同，都可以顺利地运行各种烧录卡。只不过在这里小枫强烈不建议玩家在购买iDSL后进行刷机。如果真的实在没钱或者等不及行货软件的推出速度，那么我希望你最好选购一块引导卡，用它来配合烧录卡进行游戏，也不过是再加100多块钱而已。为什么小枫会这样说呢？是因为从内部消息了解到，iDSL在今后将会针对大陆内部制作相关的软件功能，而这些功能是iDSL所独享的，其它任何版本的NDSL都无法具备。如果玩家现在刷机，虽然理论上能刷回来，但就已经不再是iDSL的内核了。那样的话无论如何都无法使用神游公司将利用iDSL上的全新功能。虽然我们目前还无法了解这神秘的功能到底是什么，但相信对于目前国内业界的现状，神游也是该做一些大动作了。或许今天iDSL的主机发售可以在国内拥有一个不错的开端，但实际上真正能够将国内的游戏业导向正规的依然是软件。可是就现在来看，神游的成绩还远远无法达到可以改变现状的程度，我们有理由相信，在未来的这段时间里，神游能够带给我们更多的惊喜。到底能够有怎样的改变，还是让我们拭目以待吧。



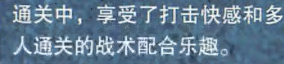
↑M3-MINISD通过引导卡可以完全正常的运行在iDSL主机上。

请支持神游，支持iDSL，支持我们的行货！谢谢大家了！





Capcom PSP版街机游戏精选集



说到Capcom，你首先会想到什么？“动作天尊”的称号还是次世代的有如《鬼武者》、《生化危机》、《魔颤》等众多游戏大作？如果你是一个“上了年龄”的玩家，或者也经历了上个世纪的“街机时代”。提起Capcom，你肯定会首先想到《街头霸王》、《名将》、《三国志II》、《圆桌武士》、《威虎战机》等一系列的经典名称和每个游戏的个性之处、儿时的欢声笑语和机台前的欢呼奋战浮现眼前，当然还有留给手指的永恒记忆。

上个世纪八十年代到九十年代中期的游戏玩家，都经历了一个充满吵杂和欢笑的街机盛世。

Capcom大量的街机名作给那时单纯的玩家提供了高质量的游戏享受，华丽的画面和震撼的音效让人陶醉其中，永生难忘。《街霸》中严谨的动作设定和风格不同的角色技巧；《名将》中其乐无穷的关卡设计和必杀技输入方式；《三国志II》中充满想象力的角色造型和各种武器的使用；《圆桌武士》中“重劈”和“格挡”的天才创意；《威虎战机》中的“豪优根”隐藏音效和摇“宝”设定……所有的一切都出于原始的、质朴的操作乐趣，让玩家在简单而又变化无穷的通关中，享受了打击快感和多人通关的战术配合乐趣。

但是，如今你不会记得为了干掉总BOSS，自己往《名将》机台中投下了多少个币；不会记得为了练就《圆桌武士》的一币通关技术，自己站在机台后面观摩了多少次高手冲关；你甚至没有意识到《街头霸王》已经诞生了19年……

十多年过去了，如今的街机厅中还是一如既往的喧哗，但是情况已经物事人非。大型街机筐体林立，“朴素”的2D游戏已然不在，更受欢迎的是轻松或者时尚如DDR的游戏。游走其中的大多数人不是玩家，而是前来休闲娱乐的白领上班族。曾经围坐机台享受共同奋战的大多数伙伴，也许如今早已沉没于浩瀚的网游世界。生活的压力使欢笑越来越刻意，网游中难辨善恶的人际关系使得游戏体验不再纯粹，华而不实的大量商业游戏“大作”让玩家无从选择，时尚潮流使玩家沦为羊群中的一员，没有了个性。

当然，曾经年幼的玩家如今已经长大成人，不得不为了理想、事业和家庭打拼，似乎有充足的理由忘记过去。随着时间的流逝，很可能今天看似普通的游戏将来也会赋予“经典”的称号。那么，似乎我们更不应该忘记那些真正的经典游戏。



↑街头霸王II



↑环保战士



↑龙王



↑圆桌武士



↑三个奇迹



Capcom为了让老玩家重温经典，也让年轻的玩家更多地了解Capcom的街机游戏历史，于2006年3月在PSP上推出了《Capcom街机游戏合集Remixed》。Remixed在这里的含义是经典街机游戏的大杂烩。这款合集中收录了多达19款的Capcom经典街机游戏。

如果你是一个《街霸》爱好者，那么就不该错过原祖版本的《街头霸王》。这个游戏于1987年推出，游戏的主角是龙和拳（拳就是以后的肯）。可选角色很少，每个人的招式也很少，画面在现在看来也很单调，但是从这个游戏的八方向操作模式、出招方式和游戏中穿插的奖励关等细节设计，无处不体现了《街霸》的精髓和系列的发展方向。并且从初代开始，制作人就对人物角色进行了个性化的设计，以至于龙、肯和最终BOSS萨卡特被系列沿用至今。

其实从这份长长的名单不难看出，Remixed版中的多数游戏来自Capcom CPS1街机基板。这个历时近两年耗资约10亿日元的CPS1基板于1988年推出。在强大的硬件性能下，首款CPS1游戏《失落的世界》来到人们的眼前。《失落的世界》是一款射击游戏，讲述了超级战士为了挽救世界打倒天帝的故事。华丽流畅的画面、巨大魄力十足的BOSS战、空旷悠远的背景音乐和远近缠绵的子弹音效，给玩家强烈的代入感。这个游戏的操作采用了八方向移动方式，关卡中还设计了武器道具店购买武装，这个借鉴了RPG游戏的创意在当时堪称神奇。《失落的世界》获得了成功，此后Capcom在CPS1上开发出了《大魔界村》、《名将》、《吞食天地》、《快打旋风》等众多经典作品，同样获得了不朽的成绩和惊人的销量，也给玩家留下了难以磨灭的回忆。

时隔半年，Capcom在PSP上的“经典街机游戏合集”系列公布了第二款作品——《Capcom经典街机游戏Reloaded》。这部合集同样收录了大量经典街机游戏，定于2006年末发售。作为对Remixed版游戏的补充，Reloaded同样收录了19款Capcom的经典街机游戏。

Reload中的游戏和Remix一样，把经典街机游戏原汁原味的再现。为了对应PSP 16:9屏幕，所有游戏都设置了画面比例调整，可以设置成全屏、4:3模式和经典画面模式。音乐方面，合集允许玩家直接欣赏游戏中的音乐，并且还收录了重新制作的背景音乐提供给玩家欣赏。利用PSP的无线联机功能，可以直接进行连线游戏，多人连线游戏时可以将最高分传送到自己或朋友的PSP中。

■ Capcom街机游戏合集Remixed

1941	复仇者	希特勒复活
黑虎	Block!Block!	名将
快打旋风	失落的世界	最终决斗
传说之翼	魔法之剑	双麟儿
龙之谜题	绝对合体（美日版）	高速追缉令
出击飞龙	三个奇迹	威虎战机

■ Capcom街机游戏合集Reloaded

龙王	圆桌武士	环保战士
Vulgus	1942	1943
1943改	SonSon	EXED・EXES
HIGEMARU	荒野大镖客	魔界村
大魔界村	超魔界村	战场之狼
战场之狼II	街头霸王II	街头霸王II DASH
街头霸王II DASH TURBO		


↑出击飞龙


↑失落的世界


↑超魔界村




↑快打旋风


↑龙之谜题



圆桌骑士

在当年CAPCOM旗下的众多款经典2D清版动作街机游戏中，《圆桌骑士》也许并不是素质最为优秀的，但它却是一款最为与众不同的作品。甚至在十几年后的今天再次回味起曾经的情景，依然能够感受到那来自作品本身的出众魅力。

永恒不变的欧洲风情 奢华另类的骑士精神

《圆桌骑士》的制作时间为1992年，当年的CAPCOM正是如日中天之时，在街机游戏平台，尤其是2D格斗和横版动作游戏这两大领域有着极高的人气和市场占有率。CPS1的盗版机板进驻国内后，同样掀起了一股CAPCOM动作游戏的狂潮。《圆桌骑士》作为其中的一员，迅速地脱颖而出，在国内大大小小街机厅中几乎都可以看到它的身影。甚至可以毫不夸张地说，凡是从那个时代过来的街机玩家，几乎没有不了解本作的强大魅力。很多玩家都被其精美的画面表现以及另类的战斗系统所折服，中世纪欧洲的背景风情也为游戏增色不少。

《圆桌骑士》的游戏背景参考了著名的《亚瑟王朝》，在罗马帝国灭亡之后，由亚瑟王——也就是本作的一号男主角带领着他的圆桌骑士们展开了属于自己的征程。在这个充满着剑与魔法世界中，到处都可以感受到浓郁的欧洲风情。其中出现的无论是己方还是敌方角色造型都参考了现实中骑士的形象，虽然有些夸张但却不乏真实。就当时来说，能够在背景风情上有如此感染力的动作游戏的确是比较少见的。当然本作最大的魅力还是表现在其优秀的关卡设计以及独特的游戏系统。当年CAPCOM推出的一系列横版动作街机游戏，虽然各有其自己的特色，但实际上有些元素上都是相通的。例如坐骑系统、连续打击、打击摔投等等的设计。可以说这是由CAPCOM在当年制定的不成文的2D横版动作游戏的标准模式，在后来很长一段时间里许多同类型游戏也依然遵循着这个已经非常成熟的游戏制作理念。同样是出自CAPCOM的手笔，但是《圆桌骑士》的表现却让许多玩家感觉有别于其它同类型游戏的不同魅力。

本作中最大的系统变革就是增加了盔甲升级系统，这种类似于RPG游戏的系统设定被移植到动作游戏本身就是一个非常大胆的行为。尤其是注重爽快感和快节奏的街机游戏，稍有不慎就有可能将创新变成一种鸡肋。但是CAPCOM很好的掌握其中的尺度，游戏在不失爽快感的同时非常完美融合了这个系统。游戏中获取宝物所得到的奖励分数成为盔甲升级的“经验值”，盔甲与宝剑成为了游戏中主角骑士们最有力的身份象征。随着等级的提升，不仅角色的形象变得奢华起来，攻击力与防御力等这些与游戏的难易度息息相关的参数也会发生着改变。当玩家到了游戏后期操控着拥有金光灿灿的武器与骑士铠甲砍杀敌人时，那种满足感是无法言喻的。

没有了摔投设定的本作使得很多熟悉CAPCOM其它同类型游戏的玩家在初上手时会有些不适应，重斩与防御的加入使游戏在风格上更加凸显别致。这也使得游戏的打击节奏以及战斗方式上与其它作品有了质的区别，很难说这样的模式是好还是坏。但游戏优秀的关卡设计却让所有玩家都无法忘怀。这样一款优秀并且古老的动作游戏即将登陆PSP平台，这实在是让老一辈街机玩家兴奋异常的事情，希望能够再次在手掌中感觉一下那难得的另类骑士风情。



↑在当年的街机厅中，经常可以看到这样三人共同战斗的情形。

龙王

《龙王》并不是一款所有人都熟悉的街机作品，相比之下更多的玩家还是通过后来的SS主机喜欢上了《龙与地下城》这个在街机市场名声大噪的经典系列。但实际上它的前身正是我们今天要说的《龙王》。下面就让我们一起来认识一下它吧！



龙与地下城体验版 被人遗忘的经典作品

说到《龙与地下城》这款街机游戏，相信大家都不会对其感到陌生。虽然当年国内引进的正版CPS2机版并不很多，但许多玩家也通过SS主机和模拟器体验到了这款游戏的魅力。作为一款动作清版类游戏，尤其是《龙与地下城2》所采用的类似于RPG般的战斗系统一直为许多玩家所津津乐道。甚至就连某台湾的“专攻抄袭”厂商所制作的龙与地下城“西游记版”和“三国版”在国内也都取得了相当高的投币率和人气，可见这样的系统利用在动作游戏中还是非常可取的。但实际上大家并不了解，在《龙与地下城》之前，CAPCOM还制作过一款试验性的作品——它就是我们今天要说的《龙王》。

当年CAPCOM是想要制作一款以《龙与地下城》作为世界观的动作游戏，但是因为版权问题，游戏无法以其冠名推出。无奈之下只能将其换名为《龙王》。虽然游戏无论是名字还是本身的素质以现在的眼光看来都平淡无奇。但却无法抹杀它在动作游戏历史中的重要地位。正是因为这款游戏的诞生，才有了后来经典作品的问世。很多后来成功要素的雏形都是从这里开始的。

1991年出品的《龙王》并没有太高的画面素质，在同期的类型游戏中只能算是中等偏下。游戏可以最多三人共同作战，并在五名角色中选择适合自己的职业。游戏设计了包括战士、僧侣、魔法师、弓箭手和侏儒五种职业，各种职业间有着非常鲜明的属性差异。例如战士的攻击力比较高，僧侣则拥有更高的防御力；魔法师虽然有与弓箭手一样的远程攻击能力，但是防御力却很低，并且攻速也不高。正是因为每个职业都有自己的优缺点，这样多人共同游戏时才能够取长补短更好的进行游戏。

游戏的战斗系统十分正统，只有单纯的攻击与跳跃，摔投与加速跑在本作均没有出现。系统方面，与后来《圆桌骑士》类似，本作也是通过获得分数来提升等级的，人物基本能力则可以通过等级来提升。在《龙与地下城》中出现的“更换装备”以及“使用魔法”的雏形正是在本作中诞生的。当然这两种战斗系统在本作中还非常粗糙，所谓的装备只有武器和防具两种，都是在游戏中的宝箱中获得，一旦取得就可以直接装备，而之前的装备就会被替换掉。魔法的使用更是简单，在游戏中会在某些特殊位置出现魔法球，魔法球拥有不同的属性，当玩家去攻击空中漂浮的魔法球时就会对整个屏幕的敌人进行范围的魔法攻击。当然玩家也可以选择将魔法球推到BOSS或者是敌人密集的地方，以达到一劳永逸的效果。魔法球的设计在当时来说还是相当富有战略性的。

虽然现在再来看本作，当年游戏中的所谓亮点早已经变得普通甚至是落伍，但如果从事物发展的角度来看却能够感受到游戏系列的进化与厂商不断努力创新所带来的改变。游戏虽然已经没有了吸引我继续将其拿起玩耍的魅力，但我们仍然能够从中品味 到那别样的韵味。这就是游戏的历史，也是属于我们玩家自己的。所以我想说，它真的很宝贵！



↑《龙王》这款游戏当年在国内的街机厅中并不常见。



1942

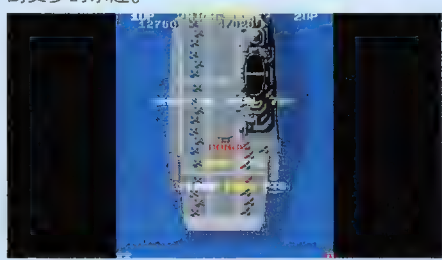
FC时代曾经有一款非常著名的纵版飞行射击游戏，以年号作为游戏名字给人留下了极其深刻的印记。但它的街机版却并不为广大的国内玩家所了解。作为纵版飞行射击类游戏的始祖，我们有必要去记住它的名字——《1942》。

穿梭在弹幕之间的英雄战机

1942年打响的太平洋战争曾经带给世界人民毁灭性的打击，如今喜好和平的人们自然无法忘记那血的教训。我们在反思战争所带来的后果以及悼念在战争中死去的无辜人们的同时，电子游戏这个以虚拟现实进行娱乐的行业也开始从战争这一要素上进行取材。战争是我们不想看到的，但是战争所带给我们的震撼却无法因为时间的流逝而消失在历史的长河中。战争游戏的出现是顺理成章的事情，只不过限于技术实力每个时期取材的角度各有不同罢了。如今的战争游戏已经达到近乎以假乱真的地步，人们在享受战争所带来的刺激的同时也看到了它最残酷的一面。但是在电视游戏刚刚起步的阶段，电子游戏所表达的内容却远达不到那样的复杂。玩家只能单纯的通过游戏来体验到战争的爽快感，而真实的战争在这个时候更像是个冠冕堂皇的借口。我们今天要提的《1942》正是一款这样的游戏，虽然它是一款为了纪念太平洋战争的游戏，但当我们操控着穿梭在弹幕中的英雄战机时，却实在是很难跟战争的残酷性联系起来。所以说，游戏还是单纯一些更加好玩一些吧。

《1942》是一款CAPCOM制作于1984年的游戏，距今有22年的时间。我们这一代玩家很少有亲自体验它的街机版的，了解它更多的还是通过FC平台上的移植作。但是这款游戏在当时却引起了不小的轰动，以当时的技术力能达到这样的画面和游戏性实在是相当的不易。

飞行射击游戏虽然在游戏完全3D化的今天已经逐渐的没落，但在10年前的街机市场仍然还是强势游戏。与当今的主流飞行射击类游戏相比，《1942》这款化石级的作品在很多方面与其都有着不小的联系与差异。限于当年的硬件条件，《1942》的画面素质非常简陋。因为游戏的背景被设定为太平洋战争，玩家所操控的战斗机长时间飞行在海面上。一望无际的海平面也为一味蓝色的背景画面做出了合理的解释。游戏中出现的敌机与子弹数量也都十分有限，但是通过巧妙的安排却也可以达到很高的游戏性。可见粗糙的画面并不等于降低游戏的乐趣，反之玩家会越发感受到制作者的用心。在系统方面《1942》中也设置了类似于保险一样的功能，与后来的飞行射击游戏中一味追求火力和华丽效果演出所不同的是，在《1942》中的保险是没有附加功能的，它只能保证在一段时间内玩家控制的飞机可以进入无敌状态。这样的设计也正是后来同类型游戏“保险”设计的原型。玩家在游戏中可以获取的奖励道具只有不同颜色的几种“Power”标志的物品，取得后己方的飞机就可以获得增强子弹的威力、增添副武器等效果。厂商一共为游戏设计了35大关，每关除了敌机的分配数量和子弹的密集程度外基本没有什么变化，跟后来的同类型游戏最大的区别就在于，《1942》中是没有BOSS战的，每个关卡都是以回到航空母舰上为结束。完成关卡后会纪录玩家击毁敌机数量和命中率，当再次起飞时将进入下一关卡。这样一款简陋却不乏乐趣的游戏强烈建议玩家去尝试一下，作为类型游戏的始祖，我们可以在它的身上发掘到更多的乐趣。



↑每关结束后并没有现在常见的BOSS战，而是回到航空母舰上再继续下一个关卡的任务。

街头霸王2

CAPCOM公司在2D格斗游戏领域的至尊地位直到今日也无人能够比拟。《街头霸王》系列的推出为之后的2D格斗游戏制定了一个标准。今天我们将在掌机中再次体验一下那个曾经带给我们感动和激情的经典作品。

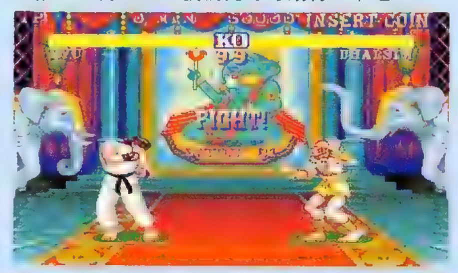


2D格斗游戏的启蒙教材降临掌机

格斗游戏一直以来都是热血的代名词，尤其是在街机游戏领域更是玩家所非常喜好并且长久热衷的游戏类型。在街机游戏市场逐渐萎靡的今天，格斗游戏类型依然还在不断地发展进化中，除了与厂商的不懈努力有关系外，玩家对于这种最直接的电子竞技所投入的热情和精力也是有目共睹的。这也是长期以来被市场所选择下来的可继续发展的游戏类型。CAPCOM作为开创格斗游戏类型的街机游戏厂商，在经历了《街头霸王1》的试验以后，以一个非常高的完成度推出了之后的《街头霸王2》以及它的系列作品。随着《街头霸王2》的不断完善，整个格斗游戏界都发生了翻天覆地的改变。厂商以《街头霸王2》作为标准不断地开发着全新的系列作品，最终才形成了在2D格斗游戏领域百花齐放的情形，可以说CAPCOM对于这一游戏领域的贡献是有目共睹的。而通过这一次的精选合集我们可以再次领略一下当年经典作品的风范。

在这次的CAPCOM街机游戏合集中，共收录了三款《街头霸王2》系列的作品。我们可以通过他们的发展过程来了解到这个经典系列是如何进化到现在的。《街头霸王2》作为整个2代庞大系列作品中的第一作较之前的1代有了非常明显的进步。更加强调了人与人之间的对战理念，简化了必杀技和使用方法和威力，更加注重角色之间的平衡度，以及创立了2D格斗游戏的标准操作模式等等。这些贡献都是后来的任何同类型游戏都无法企及的。玩家可以在游戏中选择8名角色进行游戏，这其中就已经包括了我们如今耳熟能详的隆、肯、春丽等角色，在玩家击败所有角色后就可以挑战包括最终BOSS唯加在内的四天王了。但是比较遗憾的，因为玩家无法操控人气颇高的四天王角色而使得要求推出改良版的呼声越来越高。在这样的情况下CAPCOM自然不会放过如此好的商机，稍后便推出了也同样收录在这款精选集中的作品《街头霸王2 Champion Edition》，在本作中不仅将游戏的平衡度再次进行调整，更是增加了4名可供玩家使用角色——四大天王。玩家终于可以如愿以偿地在游戏中体验到了反面角色的魅力。这款俗称“12人街霸”的作品无论是在日本还是国内都获得了空前人气，一时间格斗游戏变成最为热门的游戏类型，玩家争先恐后在进行对战磨练自己的水平，少量的达人玩家更是研究出一系列的高级连携以及限定打击技。本作的高完成度即使用现在的眼光看都是一种奇迹。

《街头霸王2 Turbo》推出时共发售了两个版本，分别对应的CPS1与CPS2两个机版。机能的进化带来的是画质和音效的强化，16名可使用角色超豪华阵容让玩家大呼过瘾。但是相比之前的《街头霸王2 Champion Edition》，这次增加了四名全新角色的人气却要下降了许多。不过瑕不掩瑜，各种特殊技的加入，再次强化的平衡度都使《街头霸王》这个系列在不断的向完美靠拢，更是其它类型游戏所永远无法接近与企及的。在这款合集中收录的三款街霸作品一定可以勾起许多老玩家的美好回忆，在游戏推出之前还是让我们先好好期待一下吧！





魔界村系列

1988年Capcom推出了CPS1街机基板，首款游戏《失落的世界》推出不久后，《大魔界村》就出现在了这款基板上。

其实之前的《魔界村》已经非常有名，所以《大魔界村》和CPS1首款游戏《失落的世界》一样，成为早期脍炙人口的游戏之一。和《失落的世界》不同的是，《失落的世界》追求的是华丽的射击体验和科幻的世界观，而《大魔界村》则在气氛的营造上把握的非常到位。《魔界村》的制作人是藤原得郎，据说《生化危机》的最初设计就是来自藤原。1993年任天堂和SONY合作研制SFC使用的CD-ROM时，藤原计划利用新载体开发一款全3D化的《魔界村》，但是却灵感来袭创作出了《生化危机》的原始策划，不过由于他的离职，致使《生化危机》的开发计划搁浅，再后来则转到了三上真司手上……

《魔界村》系列几作的共通特点是极高的难度。玩家控制的武士只有肉身和盔甲两种形态，身穿盔甲的武士即便被敌人碰一下，也会变成肉身，再次遭到攻击就死掉了。而前进的途中敌人会无穷无尽的出现，打开宝箱出现的东西也不一定都是宝物，还有讨厌的魔法师，所以想要完全通关非常困难。《大魔界村》有了二段跳之后，游戏更具深度。玩家一旦掌握了跳跃的手感，就会对这款游戏上瘾，完全不能自拔。由于游戏的高难度，打通每关给玩家带来的成就感非常大。而《超魔界村》则在手感、关卡设计和武器种类等细节上再次强化。

《Capcom街机游戏合集Reloaded》收录了已经发售的《魔界村》的全部作品，让人觉得非常超值。而《魔界村》新作《极魔界村》也定于8月在PSP上推出，足见Capcom对PSP的厚道之处。



荒野大镖客

Gunsmoke直译为“枪烟”，就是枪口冒出的烟。把它翻译成“荒野大镖客”显得非常有趣，惟妙惟肖，值得称赞。

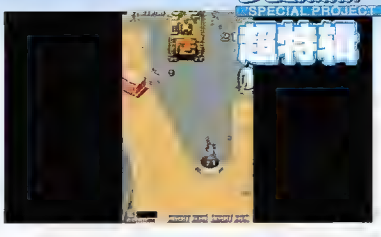
可能大家熟悉的《荒野大镖客》是FC版，因为这个游戏的街机版在当年是比较少见的。游戏本身就像这个译名一样，发生在十九世纪美国西部的“荒野”之中，主角当然就是“大镖客”了。《荒野大镖客》是Capcom王牌制作人冈本吉起的作品，而角色设定出自Capcom另外一位元老级人物船水纪孝之手。

射击游戏讲究的是平衡性，在移动和射击之间追求平衡。玩家控制的角色移动和其发射的子弹速度，敌人的移动速度和其发射出的子弹速度，这些速度之间要有极其严格的平衡性才能使游戏的射击感自然流畅。否则就会出现躲避子弹困难，或者打击敌人困难等诸多问题。这个游戏的平衡性制作得非常到位，可以说是射击游戏的典范。游戏射击流畅自然没有问题，真正独特的是其射击方式的设计。

游戏画面采用了俯视2D垂直卷轴方式，画面显得很狭窄，移动方式很像大多数的飞机射击游戏，不用按上，画面直接向上卷动。但是这款游戏的射击系统采用了独特的多键方式，一个键控制向左射击，另一个键是向右射击，第三个键为向上正面射击。一起按键则会出现多种选择，这样一来就和飞机射击游戏有了本质的区别，也让游戏的世界观更加独特。

这款游戏首发于1985年，以它的时代来看游戏的画面非常出色。即便今天来玩这款游戏，也会被其颜色斑斓的画面和个性的角色设计所吸引。游戏中的各种枪械设计和清晰明确的物品通途，让人在流畅且难度适中的射击体验中，仿佛真地进入了那个枪烟弥漫的美国西部。

战场之狼系列



像狼一样的战士，游荡在战场之中。紧张的战斗气氛，时而出现的大魄力爆炸场面，给玩家带来无与伦比的激战快感。

由于制作理念的不同，虽然同为“动作天尊”的STG游戏，《战场之狼》和《荒野大镖客》带给玩家的游戏体验却完全不同。在《荒野大镖客》中，玩家扮演赏金牛仔穿梭于美国西部的荒野和小镇之间，干掉众多杂兵，最终捕获通缉的犯人，获得赏金。游戏给人强烈的孤寂萧条气氛。而在《战场之狼》中，玩家则是深入敌军的军事化基地，扮演钢铁般强壮的肌肉男使用各种枪械横扫拦路的敌人。危机时刻还能放出威力强劲的爆弹，对屏幕上的所有敌人进行猛烈的轰炸，给玩家带来无比爽快的享受。

《战场之狼》采用了经典的街机关卡模式，有海滩边的军事防线、敌军机密要塞、坚固的军事基地等等，每关的风格截然不同。消灭每关的杂兵，在尽头迎战大型机械BOSS。游戏融入了场地破坏要素，场地中的树木、木屋、矮墙等等，很多场地物品都可以使用武器破坏。这样的设计增加了行走的自由度，破坏场地制造出新的路径，也增加了战略性。从操作方面来看，在《战场之狼》中操作主角的八方向移动更加舒适，活动范围更加自由，射击感更加爽快。

射击游戏的武器系统必不可少，《战场之狼》这个游戏采用了经典的捡武器系统。玩家可以在战场中某些地方的弹药箱中获得新武器，不同武器的攻击效果不同，也有弹药数量的限制，通过POW道具可以提升枪械的攻击力。除了各种枪械，游戏中还有吉普车、固定机枪、小舰艇等多种乘物可供猛男使用，可见游戏理念非常超前。《战场之狼2》最多支持3人合作通关，使用PSP的无线联机和朋友合作通关是个不错的选择。

环保战士



《环保战士》是《Capcom街机游戏合集Reloaded》中出现的一款CPS2游戏。虽然现在这种环保题材的游戏不少，但是早在1994年推出显然非常超前。

在很远的未来，人们进入了太空开发时代。人类可以自由驾驶飞船穿梭于各星际之间，梦想发现新资源而成为富翁。结果，由于开采星球而诞生了很多相关的太空事业集团。这其中最大的太空实业集团名为Goyolk K.K.，他们为了金钱，使用了残酷野蛮的开发方式，使得星球变成了垃圾、污染严重的工业废墟。这时，一个著名的科学家出现在公众面前。这个名为Moly的老人利用自己的发明对抗Goyolk集团，要还星球以自然的原貌。

《环保战士》的故事背景就是这样的。一款看似科幻，却能引人深思的游戏。

虽然是一款横版飞机射击游戏，但是《环保战士》的系统非常独特。不同于大多数飞行射击游戏的移动射击设计，在《环保战士》中玩家可以同时控制飞机的移动和武器的射击方向。使用两个键对应上下方向旋转飞机前的武器，一个键对应射击。这样一来，使用摇杆控制飞机飞行的同时，还可以控制射击方向，而不用移动机体寻找敌机进行射击。这是一个其他飞行射击游戏所不具备的有趣设计，配合各种夸张有趣的武器类型，给玩家带来全方位的射击快感。值得称道的是，这个设计操作起来非常简单，但是却使游戏更具深度。

这款游戏的名称给人的感觉不像是射击游戏，并且由于卡通化的画面风格，这款游戏在当时的街机厅中也是比较少见的。所以这次它收录在《Capcom街机游戏合集Reloaded》中，就是为了让大家重温这款被忽视的经典。而游戏画面使用PSP的16:9大屏幕显示，显然再合适不过了。



雷神独自驾驶着雪舟驰骋于冰原，受到连续不断的冰柱袭击后，雪舟终于碎裂，随雷神一起坠下裂口。

1893年 路易斯安那州 新奥尔良

获得道具：グツト丸、アイアン棒

雷神和另外四个孩子捉迷藏，大家提出去山上的洋馆探险，刚进入洋馆迪夫就说要去厕所而离开大家。大家去找迪夫时在大厅里被钟声吓了一跳，迪夫把卫生纸缠在身上假扮木乃伊被识破。大厅里的铠甲突然倒了下来，害怕的萨姆借口空气不好先出去了。大家拿着烛台进入黑暗的地下室，见到胸口插着木钉的男人，男人扭头看着他们，众人吓得扔下烛台逃了出去，洋馆燃起大火。雷神的师父——著名的魔物猎人redbear带着孩子们去火之神殿躲避，萨姆却不见了，redbear与雷神找到了萨姆，萨姆打开了封印之书，一瞬间光芒刺目……

行动要点

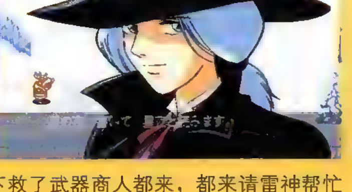
- 调查左边的粗水管，右边的矮树丛、大树下，上方路灯附近的草地
- ▼ 前往西面的洋馆
- ▼ 调查并取得大厅桌上的烛台
- ▼ 进入洋馆地下室
- ▼ 回到村子入口
- ▼ 出了火之神殿后前往左上角的博物馆找到萨姆

1899年 阿拉斯加

获得道具：狩人のスーツ、狩人のナイフ、ゲートウエイ、北の青剑、アザラシの靴、黄ピース、グツト丸X2、赤いタマゴX2、雪割り樱

雷神醒来时身处小渔村里，失去知觉的他被村民救了回来，他梦见了6年前的往事和伙伴们。因为收到了redbear的求助信，雷神才会来到这个冰天雪地的地方，而redbear从旧

金山远道而来是为了打败魔物纯银之暴雪，雷神决定找到下落不明的师父，和他一起打败魔物。



离开这个渔村后，雷神在附近的菲尔班克斯村从魔物爪下救了武器商人都来，都来请雷神帮忙去诺姆村取得巴达维亚之种，并给了3000美元定金，允诺事成之后再付3000。

雷神在诺姆村的山洞里取得了巴达维亚之种，一走出山洞就看到死神打扮的家伙想抢夺村里的婴儿，雷神上前阻拦，却发现物理攻击对其无效。一个黑衣蓝发的人帮忙消灭了死神，他自称星夜，由于以前受过redbear的照顾，于是决定与雷神同行。为了解开传说中的巨牛的封印，两人决定先去玛金利山寻找魔法铳。

在与雷神的并肩战斗中，星夜发现雷神的力量尚未觉醒，便提出与雷神一战，引导他体内沉睡的力量之一复苏，两人在山顶休息了一夜，次日一早便进入山洞搜寻魔法铳。在层层的封印之火前，星夜想强行突入却被烧伤，雷神则穿过火焰取得了魔法铳，他才是被魔法铳选中的人。

两人来到菲尔班克斯，都来已经在旅馆等候多时了，得到巴达维亚之种后，他付了另一半报酬，欢天喜地的走了。面对冰封的巨牛，雷神举起魔法铳打碎了寒冰，村民们热烈庆祝起来。突然有人来报安卡雷基村被纯银之暴风雪袭击，巨牛德莉娜背着雷神和星夜两人去寻找纯银之暴风雪。

在北方的冰殿，一行人遭遇了纯银之暴风雪，他说一个老魔物猎人正等着他们，便狂笑着消失了。在冰殿的最上层，雷神目睹了redbear与纯银之暴风雪对决的幻象，他拔出剑将纯银之暴风雪斩于剑下，redbear在雷神的怀里停止了呼吸。

纯银之暴风雪被消灭后，冰殿的幻象褪去，伊甸之火重燃，恢复了火之神殿的本来面貌，星夜让雷神向魔法铳里装入火焰，然后告别了雷神。回到最初的渔村，听说星夜去了蒙大拿州，雷神也乘船离开了阿拉斯加，打算按照redbear的遗言去蒙大拿寻找夕能。

行动要点

- 前往北面的菲尔班克斯村
- ▼ 打败魔物，接受都来的委托
- ▼ 前往诺姆村，打败山洞里的花得到巴达维亚之种
- ▼ 与死神的战斗拖够三回合，进入剧情
- ▼ 与星夜一起前往地图中央的山
- ▼ 与星夜的战斗拖够三回合
- ▼ 进入山洞取得魔法铳
- ▼ 回到希尔班克斯村的旅馆，找都来换取报酬
- ▼ 进入山洞解开巨牛封印
- ▼ 前往北方的冰殿
- ▼ 冰柱迷宫取得右上角箱子的行走顺序：左下右下右下左上右上左上右
- ▼ 打败纯银之暴风雪，剧情后雷神学会奥义雷鸣波
- ▼ 回最初的渔村，上船

西雅图

获得道具：イ－グルの翼、安全登山靴、黄ピ－ス

雷神在开往西雅图的船上结识了自称武士的小月院禅刚，他自告奋勇要带着雷神去找夕能。一下船就遇到一个奇怪的商人跟雷神打招呼，他自我介绍说叫Mr.脚下。清道夫dog带着一群野狗袭击了港口



行动要点

- 打败几次野狗后夕能出现，dog撤退
- ▼ 与酋长对话后得到イ－グルの翼
- ▼ 前往东面的石台
- ▼ 站在石台上黄色的石柱前使用イ－グルの翼
- ▼

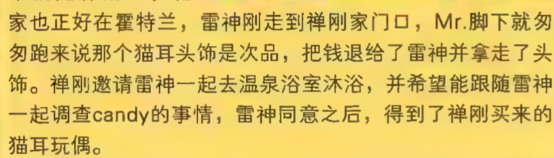
的村子，禅刚见状谎称有要事先溜了，雷神和半途杀到的夕能击退了狗群，但是村民们看到夕能后四散躲起来，她只能失落的走了。酋长向雷神讲述了夕能的事情，希望雷神能够帮助夕能打开心扉。雷神在前往石台的途中遇到被魔物袭击的禅刚，出手相救之后他邀请雷神日后去家里做客，然后又匆匆走了。

雷神按照酋长的指示找到了夕能，她因为右胸有着与生俱来的印记而被看作是恶魔的战士，因此被众人惧怕。雷神给她看了自己左臂上同样的印记，告诉她这是火之纹章，是身体里流有拯救美国的战士之血的证明，夕能听过之后说要自己一个人静一静。孩子们听说了纹章的事情，想要向夕能道歉，但是dog用歌声给他们洗脑，用摩托车带着他们去了波特兰。

- 路上遇到的五个温泉的作用分别是HP减半、TP减半、中毒、HP回复、TP回复
- ▼
- 在祭坛前找到夕能

波特兰

获得道具：ネコ耳ドール



雷神追到了波特兰，这里的孩子们流行追捧偶像candy，雷神为此特地在Mr.脚下的店里买了一副猫耳头饰戴上，向fans们打听candy的事情。据说只有持有猫耳玩偶的人才能进入candy dome，但是最后一个玩偶被武士样的大叔买走了。

武士样的大叔不就是禅刚么，他家也正好在霍特兰，雷神刚走到禅刚家门口，Mr.脚下就匆匆跑来说那个猫耳头饰是次品，把钱退给了雷神并拿走了头饰。禅刚邀请雷神一起去温泉浴室沐浴，并希望能跟随雷神一起调查candy的事情，雷神同意之后，得到了禅刚买来的猫耳玩偶。

两人顺利进入candy dome，见到了偶像candy，她邀请孩子们加入暗黑教团，诱导他们无视父母的教训，过随心所欲的生活。Candy唱完歌以后谢幕，雷神和禅刚在后台找到了她，还没开口就被candy用机关摆倒，跟一堆炸弹一起扔进了地下密室，好在其中一枚哑弹炸开了墙壁两人才得以脱身。

走出candy dome后，雷神发现孩子们上了一辆巴士，便尾随巴士一直来到北方的悬崖，跟着孩子们爬上了地上凭空出现的小山。山顶上孩子们围着魔法阵中的candy起舞，然后被candy变成了狗群，夕能突然出现，candy叫出了dog，禅刚仍然先开溜了。夕能和雷神合力击败了dog，dog请求夕能在他变回魔物前杀了他，但是candy抢先用飞刀结果了dog，然后带着狗群用魔法传送离开。

行动要点

- 前往西面的波特兰，在商店中购买猫耳头饰，然后找到戴着猫耳的女孩子对话
- ▼
- 前往有“禅刚”两个大字的房子
- ▼
- 跟随禅刚进入温泉浴室，接受其为伙伴
- ▼
- 进入candy dome
- ▼
- 听candy演唱时可以用□×○键打灯光，用L和R键放烟花
- ▼
- 进入舞台下的门
- ▼
- 调查地上的炸弹
- ▼
- 跟随巴士行走，上山
- ▼
- 打败dog，胜利后夕能学会奥义战神の太鼓并成为伙伴

西雅图

获得道具：スタ-ライト

这个时候Mr.脚下已经在赤之民的村庄上空建立了candy town，不仅带走了村里的孩子们，还使村子里草木枯萎毫无生气。雷神和夕能在candy town的最上层打败了candy，Mr.脚下的阴谋被摧毁，他带着手下离开这里前往加利福尼亚，并宣称在地域等待着与他们的再会。禅刚匆匆赶到，给两人看了自己臀部的火之纹章，并再次加入队伍。酋长为了表示感谢，将魔法之壶送给了雷神和夕能。

塔霍湖

获得道具：马鹿の腹巻、黄ピ-スX2、ホツプコ-ン、马鹿力の手袋、ベタ-丸S、猿知恵メット、闷黄パンチ、スタ-ライト



三人在南边的塔霍湖村帮助一群劳工搬运石雕像，被自以为是的雕像主人蒙特赏赐了1美元，蒙特仗着钱多而横行一方，不仅欺压村民，还抓走了村长的女儿。村长给了雷神1000美元和蒙特家大门安全系统的密码，希望雷神能帮他救回女儿。进入蒙特家后，蒙特抢走了雷神的武器，说在顶楼等着众人突破他家的安全系统。

其实所谓的花重金设置的安全系统，不过是像智力测试一样的东西，对雷神他们来说，完全没有什么难度。突破三道安全系统后，三人打败了蒙特，不仅取回了雷神的武器，还救了村长的女儿。

旧金山

获得道具：都来への手纸、中国宝くじ、谜のメモ、カムカムパク、アサメザミン、スタ-ライト、黄ピ-ス、バタ-丸、ぺろぺろ、バタ-丸S、幸运クツキ-、牛の胆石、EYE救ビ-X2、龙の耳クソ

赶走恶霸蒙特后，大家搭乘火车离开了塔霍湖前往旧金山，车上遇到暗黑教团的人来搭讪，火车穿过隧道时，那个人在车窗上留下三个6的血字，宣称要创造新时代的神，然后狂笑着消失了。



旧金山是雷神长大的地方，三人一下车，他就带着夕能和禅刚去自己家，墙上挂着redbear与他的合影。刚到家没多久，

行动要点

- 回到西雅图
- candy town右边中间的建筑物是赌场，赌博是游戏里快速挣钱的方法
- 前往candy town最上层
- 打败candy后禅刚加入队伍，并学会奥义纸切り
- 离开candy towm之后得到酋长给的マナの壶

行动要点

- 前往塔霍湖
- 连打○键推动雕像
- 与右边小屋里的人对话
- 输入密码3291*036
- 三楼机器人的指令是：上上左上左上上上右右右右下下右右上上上左左左左上上
- 打败蒙特，乘坐电梯离开
- 再次去找村长
- 上火车

行动要点

- 接电话
- 雷神家左上方的建筑里可以花500美元玩纸相扑游戏换奖品，车站右下方的魔物猎人公会里可以找人用牙和种子打造妖狐の斧
- 拜访西边赤之民的酋长得到リタ-ンフットの神

雷神就接到了电话，从话筒里传来的是熟悉的女音——青梅竹马的伙伴梦见，她约雷神在海边渔场见面。雷神在渔场见到了离别六年之久的梦见，她现在是好莱坞女明星的助手，离开前梦见托雷神把一封信交给中国剧场的老板都来。



回去的路上雷神遇到了夕能和禅刚，因为他刚离家就有奇怪的女人打去电话，留下了暗号一样的几句话，夕能把暗号记在了纸上交给雷神。三人去唐人街的中国剧场找都来，从右边的红色VIP专用门进去之后，见到了都来的夫人Mrs.风。三人被安排一边看电影一边等都来，但是电影开始后他们进入了奇怪的世界，遇到了电影中坠楼而死的怨灵，打败怨灵后电影结束。

之前在外面的三个舞者告诉雷神，Mrs.风不是好人，她利用刚才的电影让孩子们失去知觉，然后送往阿尔卡特拉斯，都来也这样被送走了。雷神等人跟随舞者离开都来家时被Mrs.风堵住了，从她倒下前说的话来看，幕后主使与好莱坞的某个人有关。舞者们把三人带到了渔场边，神秘的弄出一艘鱼型潜水艇让他们前往阿尔卡特拉斯。

前往北面的渔场
▼
离开渔场遇到夕能和禅刚，前往唐人街
▼
唐人街右下角的商店里用中国宝くじ可以参加摇奖
▼
进入红色VIP门
▼
打败怨灵
▼
出门，打败Mrs.风

阿尔卡特拉斯

获得道具：青い珊瑚礁、独房のカギ



阿尔卡特拉斯是旧金山西面的一座“地狱之岛”，是暗黑教团关押劫持来的孩子们的监牢，孩子们告诉雷神牢房钥匙在狱长道格拉斯手中。三人在顶楼找到了道格拉斯，却中了机关被扔进牢房，身上所有的物品都被拿走。道格拉斯在雷神身上搜出了梦见给都来的信，信里是在好莱坞失踪的孩子们的名单，道格拉斯意识到有人在暗地调查暗黑教团的时候，便去逼问雷神写信人是谁。

雷神虽然不可能说出梦见的事情，但是他和梦见在渔场见面的时候被人看到了，在这个物欲横流的世界里，只要有钱就能收买告密者。道格拉斯知道了梦见的名字后，次日便动身前往洛杉矶，把牢房钥匙交给手下保管。放风时间，被关押的人们里，有一个中国男人利用雷神收集的物品制成了炸弹，雷神和都来商量当天晚上带领大家离开这里。都来利用炸弹炸开了墙壁，和雷神一起绕过守卫，袭击了哨塔顶上的卫兵夺到了钥匙，救出了被关押的人们，还取回了自己被拿走的东西。在舞者们的接应下，三人和都来顺利回到旧金山，阿尔卡特拉斯在爆炸声中沉入了大海。

行动要点

用方向键控制潜水艇移动，按□键发射鱼雷
▼
分别拜访两个岛上的赤之民酋长得到スローマンの神、ミナヒ-ラの神
▼
前往阿尔卡特拉斯
▼
去三楼找到道格拉斯
▼
调查洗手池，获得黄色い石ケン
▼
放风时间与都来对话
▼
调查地上的东西，得到青トカゲの尾、赤いタンポポ、黒いユリ
▼
跟左边墙边的男人对话，把收集的东西给他，得到中华爆裂丸
▼
再次与都来对话
▼

调查床休息

▼

跟随都来，打败哨塔顶的守卫拿到钥匙救人

洛杉矶

获得道具：圣林新闻、帝释剑–虎、黄ピ–スX3、EYE救ビ–、シヤベルミン、喜剧の高靴X2、ム–ンライト、リム–ブカス

由于梦见陷入危机，雷神急于前往洛杉矶，都来借给他们坦克以翻越险峻的内华达山脉。虽然半路遇到桥被破坏的事情，但是神通广大的都来及时赶到，把飞机借给雷神等人，就这样，三人抵达了洛杉矶。



一墙之隔的好莱坞和洛杉矶市镇的景貌有着天渊之别，为了混进好莱坞，雷神和夕能参加了童星选拔，而外貌和真实年龄都已经是大叔的禅刚只能单独留在墙外。其实童星选拔也是个圈套，虽然雷神和夕能顺利通过了评委那一关，但是所谓的最终选拔竟然是要在毒气中生存下来，幸好禅刚及时赶到，救出了所有人。

当天新闻的头版头条赫然是“女间谍梦见被捕，即将公开处决”，做出这个决定的是好莱坞大导演仑・贝里，虽然女明星凯瑟琳反复强调她的助理梦见是无辜的，但是仑・贝里却完全不理会，反而还趁机控制了她。雷神等人闯入仑・贝里的事务所，打败了他豢养的两只魔物，一路追到布景场，被布景板挡住，布景板上是密码锁。

夕能当初给雷神的纸条上，暗示着开门的方法，当时打电话来的女人说自己的名字是C，那一定是凯瑟琳在暗中相助。仑・贝里已经没有退路了，但是梦见还在他手上，树林里跳出持枪的帮凶们将三人团团围住，梦见突然发动魔法的力量，逃出了魔掌。仑・贝里眼见计划失败，就扬言要发动最终武器。

所谓的最终武器就在东面的死之谷，而这个最终武器的真面目就是巨大化的蒙特，都来赶来支援，指挥潜水艇、坦克和飞机合体成为机器人。略占上风的机器人被蒙特的笨蛋光线击中，机器人的碎片成为无数小机器人，也把蒙特打回原形。这场闹剧性质更多的战斗之后，仑・贝里亮出了自己的身份——暗黑教团12使徒之千面仑・贝里，以前见到的Mr.脚下以及道格拉斯等人都是他易容而成。

彻底粉碎了仑・贝里的野心之后，梦见突然觉得头痛，恍惚间她看到了自己的哥哥萨姆在亚利桑那州被暗黑教团抓住。由于之前梦见所见到情景全部变成了现实，所以大家马不停蹄赶往亚利桑那州。



——未完结

行动要点

前往内华达山脉

▼

拜访赤之民的酋长，得到ウイ–クマンの种

▼

前往洛杉矶

▼

进入左上角的房间

▼

到前排坐下来

▼

前往右上角箱子处

▼

打败魔物A和魔物B

▼

依次按下红蓝黄绿键

▼

剧情后梦见加入

▼

次日前往东面山谷

▼

打败仑・贝里，梦见学会奥义光ある喜び

▼

进入火之神殿，雷神学会奥义雷王波



《火影忍者》是目前日本当红的少年漫画之一，以《火影忍者》为题材的游戏已经有很多了。《火影忍者RPG》是近两年的一个新系列，第一作出在GBA上，第二作出在NDS上，这两款作品的剧情都是根据动画改编的。本作是该系列的第三作，剧情方面是原创的，在前两作的基础上本作中加强了解谜要素，不过在触摸屏的利用上感觉还是不够充分，画面和前作也没有太大区别。本作在RPG要素方面比较中规中距，但对于喜欢《火影忍者》动漫玩家来说是个非常不错的选择。

系统介绍

操作介绍

方向键	控制角色移动
A键	[illegible]
B键	加速移动
[illegible]	[illegible]
Y键	调出菜单
START键	[illegible]
SELECT键	在存储点记录
触摸屏	[illegible]

战斗菜单介绍

いどう（移动）：选择移动的位置，移动次数是无限的，直到你觉得位置合适为止。

こうげき（攻击）：选择攻击目标，在上屏会显示攻击目标的名字。

ぼうぎょ（防御）：提升防御力，该回合不能行动。

にげる（逃跑）：逃跑的成功率和速度、等级有关。

こうたい（交换）：使用这个指令的当前角色会和候补角色交换。

どうぐ（道具）：使用道具。

じゅつ（忍术）：使用忍术，辅助系的忍术可以对候补角色使用。

阵型系统

阵型系统不是在本作中首次出现，但考虑到有不少玩家是第一次接触这个系列，所以特此介绍。阵型系统有点类似《FF》系列中的前后列。在《火影》中，双方的角色在3×4的格子中活动，第一排是前列，后面是中列、后列。使用近战武器（如忍刀）的角色站在前列时，武器的攻击是4星，防御力1星；站在中列时，攻击力和防御力各2星；站在后列时，攻击力1星，防御力3星。使用远程武器（如手里剑）的角色站在前列时，攻击力3星，防御力1星；站在中列时，攻击防御各2星；站在后列时，攻击力2星，防御力3星。

除了调整攻击力和防御力的补正外，阵型系



所装备卡片的忍力总和不能超过当前最大值。忍者卡片系统给我方角色们提升实力,是非常实用的系统。

统还有一个用途。无论是我方角色还是敌方，部分忍术是范围的，而且基本都是以一个人为中心。这时，调整角色所站的位置，可以避免对方的范围忍术攻击到我方所有角色。还可以通过调整，使我方角色都在恢复、或其他魔法的范围内。

忍术系统

使用部分忍术会出现结印，结印一共有3种。第一种是用触笔在下屏画圈，上面的槽就会增长，这里要注意的是，在画圈时，光画得快还不行，圈一定要画得大，这样增长的速度才会很快。第二种是按下屏画面所指定的方向画圈，方法和第一种类似。第三种是维持型，要通过在下屏画圈将结印槽控制在一定范围内，多了少了都会影响最后效果。使用通灵术的时候，我方所有角色都会被通灵生物代替，而不能参加战斗，选择**もどす**可以随时取消通灵术。

忍者卡片系统



忍者卡片是本作中的一个有意思的系统，有点类似《机战OG》系列的武器搭载系统，每个角色最多可以装备10个卡片。每个卡片上除了效果外，还有所需的忍力，而角色的忍力是通过升级来提升最大值的，角色

成员系统

在本作剧情中会得到很多角色，但平时参加战斗的只有4名，其中先发3名，候补一名。在菜单的**メンバ—**选项中可以调整先发和候补成员，此外还可以设定队长。每个角色都有队长效果，而且都不相同，玩家可以根据角色头像下面显示的队长效果来设定队长，队长效果都是潜在效果,不需要通过条件来触发。



通灵兽系统

在剧情中会陆续得到通灵兽，这些通灵兽在剧情中有类似解谜的作用。以下就是各通灵兽的效果。

口よせペット—ミニカツユ（蛞蝓）：在毒沼上行走不费体力。

口よせペット—トントン（小猪）：顶碎地图上的小圆石。

口よせペット—パックン（忍犬）：在跑步获得物品的小游戏中赶走地上的动物。

口よせペット—ガマ吉（蛤蟆吉）：上较高的平台。

口よせペット—ガマ龙（蛤蟆龙）：通过中间有石头的河。

流程攻略

在木叶村的大门外看到一位少女正在被几个人追杀，和这几个人战斗，听讲解熟悉战斗系统。几个人败退后，带着女孩去见五代火影——纲手。

见到纲手，得知女孩的身世以及和破邪之谷相关的一系列详情后，纲手会派给鸣人任务——去调查破邪之谷。自来也也会同行，离开纲手后几个人向破邪之谷前进。出村后，



在十字路口处，女孩会提示破邪之谷是走右边的道路。走到一个岩壁前，女孩会告诉三人点燃火把可以打开机关，出现入口。自来也对着火把使用火遁术后，岩壁上出现了一个入口。

进入洞口后，会变成横卷轴的过关形式，不过没关系，这只是一个小游戏而已。在途中可以得到20个卷轴、1个青蛙，最后会根据你获得的数量来奖励道具。

到达破邪之谷，这里已经一片狼藉。调查四间房子的门口后和自来也对话，几人决定到封印灵兽的地方看看，由于邪气很重，会进入体内，几个人打算回到木叶村找纲手商量对策。正在要走出村子的时候，出现了3个人，他们就是解开灵兽封印的人，其中一个是最初袭击女孩的。鸣人正要和他们动手时，自来也命令鸣人他们撤退。

回到木叶村，和纲手讲明情况后，纲手命令他们去寻找所有的破邪之镜，并且让鹿丸一组人和鸣人他们同行。而自来也决定去调查有关灵兽的事情，自己一个人先跑掉了。女孩告诉众人下一个目标地点是硫磺谷，纲手教完战斗交换队员后就可以前去了。

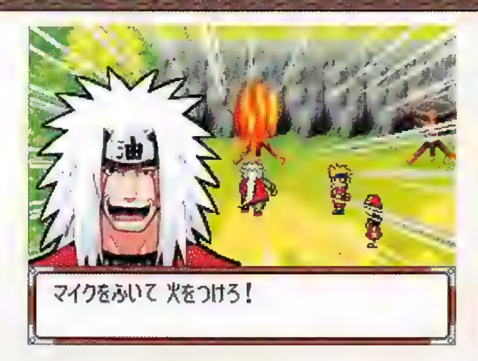


出村查看路标得知硫磺谷在村子的左上位置。进入硫磺谷，看到巨石堵住了洞口，这时要用丁次的肉弹战车把巨石撞开，用触笔向逆时针方向画圈即可。进入洞口后，到达第二层的另一侧，发现对面有机关，但却无法通过，这时鹿丸发动忍术（用触笔划线，把鹿丸和狗连起来就行）拉开了机关，桥出现了。到达对岸后，最初袭击女孩的那个忍者出现了，立即开战（这场战斗必定失败的）。战斗结束后，进入到里面的洞穴，在这里看到了破邪之镜，鸣人上去就拿，结果几人被传送到其他地方。而在那里居然看到了再不斩和白，随后又被传送到波之国的大桥上，战斗胜利后，众人又被传送回硫磺谷，得到了第一块破邪之镜。



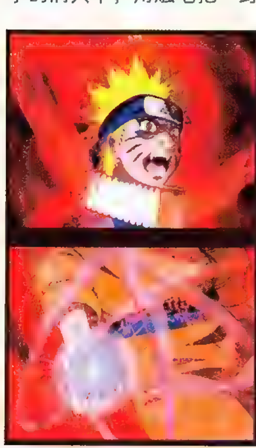
回到村子，纲手告诉鸣人下一个地点是要去水晶溪谷寻找下一个破邪之镜，并让在水晶溪谷的牙小队和他们同去。由于水晶溪谷处有毒沼，纲手把通灵术蛞蝓教给了鸣人。顺着路牌所提示的方向，众人到达了水晶溪谷，将蛞蝓召唤出来就可以免受毒沼伤害。到了被白雪覆盖的水晶溪谷，牙和志乃出现了，由于中了幻术，和鸣人等人交战起来，战斗后恢复了正常，并且加入。进入谷中见到了日向雏田，牙一拳打上去，这个“日向雏田”露出了真面目，这人正是在破邪之谷见到的三人之一。真正的雏田被绑了起来，打败他后，他用忍术将众人打倒，这时愤怒的雏田使用了白眼，并且挣脱了绳子，和那个忍者战斗。雏田战斗胜利后，众人再次和他战斗，胜利后就可以自由移动了（雏田战斗时最好站在后列，加上攻击力提升和会心一击上升）。通过几个传送卷轴组成的地区后，来到一个只有一个小洞的地方，这时切换成赤丸，到上面放下绳索





后就可以继续前进了。上去后看到了另一块破邪之镜。鹿丸正在前面调查，怕出现什么陷阱，结果鸣人还是憋不住了，直接就上去拿了下来。这次变成了中忍考试的考场，对手是我爱罗沙之守鹤形态（沙之守鹤比较强，要注意）。打败后，就得到了破邪之镜。

众人回到木叶村，这次的目的地是沙隐之里，并把能撞开岩石的小猪也给了鸣人。来到沙隐之里，在大佛的后面找到一个老头，需要用麦克风叫醒他，得知要从死之沙漠通过。出村后来到两个大石头前面，宁次小队在这时出现了，小李把石头打碎后，宁次、天天、小李都加入了。在死之沙漠上只能持续15秒，超过会扣HP，要走地下的洞穴。通过洞穴后众人在地上遇到了解封灵兽的其中两人。打到一半时会出现剧情，这场战斗必败，这时凯和卡卡西及时出现帮忙，注意卡卡西的雷切要在使用写轮眼后才可以使用，凯的里莲华要先使用八门遁甲。胜利后，卡卡西把召唤忍犬教给了鸣人。调查石碑可以打碎它，会出现宝箱和洞穴，在有“封”字的洞穴中，用触笔把“封”字涂掉就可以了，一共有3个洞穴有“封”字，都涂掉后结界就会被打破。进去后见到了破邪之镜，虽说这次鹿丸说什么也不让鸣人莽撞了，但另一个单细胞——小李，却上去要拿镜子，鸣人本来要阻止他结果无意中还是拿了镜子，众人再次被



传送了，这次面对的是宇智波鼬和鬼鲛。胜利后，得到了破邪之镜。这时有人报告沙隐之里出现危险。

回到沙隐之里，这里邪气非常重，所有人都被邪气侵入身体了，鸣人等人阻止这里被邪气侵身的忍者，我爱罗等人先行撤退。我爱罗告诉鸣人等人，下个目标去边境火山后也加入到了队伍中。



在去边境火山的途中将通灵术的蛤蟆龙交给了鸣人，利用蛤蟆龙的通灵能力来到边境火山洞口前，由于是两个洞口，这里要分成两队来进行。走到最里面，看到了最后一块破邪之镜，这时那个袭击女孩的忍者又出现了，胜利后拿到破邪之镜，这次要面对的是佐助，打到一定伤害后，发生剧情，战斗强制失败。随后鸣人变成九尾化来结束这场战斗。得到最后一块破邪之镜后，木叶村又出现了危机。回到村子后，看到村里邪气弥漫，找到纲手，她命令鸣人等人速去破邪之谷，把被解封的灵兽封印。

来到破邪之谷，在入口处，其中一名忍者用女孩做人质，要求鸣人交出所有的镜子。随后要通过一个传送阵。通过后，众人迎来了最后的战斗，最后是一只长着两个嘴的鲶鱼。战斗胜利后，村子又恢复了原来的样子。





电影与游戏

世界上两种最伟大的媒体表现形式的携手与发展

电影业作为一门伟大的艺术近百年来一直都在持续不断地发展着，它就好像是一种语言或者是一个窗口，向全世界的人们展示着各国之间不同的风情与底蕴。相比之下，游戏产业的问世要比电影业晚了很多年，按辈分来看也只能算是一个晚辈。但是同样作为一种娱乐产业，两者却在诸多方面都有着千丝万缕的联系。众所周知，随着游戏产业规模的不断扩大，全世界范围内的市场总额游戏业已经完全超越了电影业，在游戏发达的国度中，游戏业的影响力也已经达到了一个空前的规模。随着游戏主机和PC在硬件条件上的飞速发展，电影与游戏直接的距离也越发的接近，从之前的游戏从电影作品中取材，到如今的两者互相借鉴与沟通。“游戏电影化”与“电影取材于游戏”的例子已经屡见不鲜。相信随着时代的发展，这两门目前最为热门的娱乐产业会在合作的道路上越走越近的。

迪斯尼的动画作品一直以来都被国人所喜爱。从早期的红遍大江南北的《唐老鸭和米老鼠》，到后来的《狮子王》、《玩具总动员》等经典的动画影片。许多国人都是看着迪斯尼的动画作品长大的，对于这些人来说，迪斯尼与迪斯尼的动画都是他们心中的梦幻舞台。可是谁又能想到，在若干年后的今天，通过一种名叫电视游戏的产物，可以将这些人的梦想成真，无论是谁只要通过一个小小的手柄和一台主机，就可以登上这个大舞台上来做一个真正的迪斯尼动画的主角。其实如果我们将时间向前推移，早在8位与16位主机时代，就已经有多款迪斯尼动画相关的游戏出现了。但是限于当时的硬件机能，游戏多是比较简单的动作清版类游戏，再加上厂商制作水平比较有限，游戏出来后的效果并不能达到一个让所有玩家都能满意的水准。与其说是“游戏向电影化进行改变”，还不如说是“利用电影题材来改编游戏”更为恰当。那样的游戏不过是挂了一个电影头衔的摆设罢了，实际上游戏真正的影响力和视觉效果都远不如电影的表现力。这样的游戏也只有那些电影原著的死衷才会去尝试。但是随着游戏主机硬件机能的不断发展，游戏中越来越多的应用到电影中的表现形式，甚至连对白、运镜、剧本的编写上都向电影业来靠拢。游戏产业市场规模的不断膨胀，也让电影业界的从业者们意识到来自这个年轻市场的巨大发展潜力和威胁，而此时的游戏硬件机能已经具备了制作电影化游戏的条件。所以，包括迪斯尼公司在内的各种电影产品频频的以游戏身份亮相，在赚取剩余价值的同时，也为电影提供了更好的宣传作用。虽然随着PS2等机能强大



主机的出现，在画面的渲染上游戏主机与PC平台都已经拥有了勉强表现电影魄力的条件。但真正让电影与游戏两方面的玩家都产生共鸣的作品还是少之又少。甚至一时间许多玩家都将电影改编游戏与垃圾游戏画上了等号。最终改变世人这一观念的却是由S・E制作的一款完全原创的ARPG，而与它合作的厂商正是当年最早踏入游戏圈的电影厂商——迪斯尼。若干年后电影业与游戏业第一次强强联手创造出了一个奇迹，作品的名字就是大家非常熟悉的《王国之心》系列。关于《王国之心》这个系列到底有怎样的影响力并不是我们今天要讨论的话题。但是迪斯尼与游戏之间的话题却远还没有结束，今天我们就要在这里给大家介绍今夏最热门的一部迪斯尼电影以及它的相关游戏——《汽车总动员》。

《汽车总动员》

今夏最热门的动画电影全面登陆游戏平台

《汽车总动员》的故事发生在一个完全架空的幻想世界中，在这个世界中生活的主角只有汽车，他们可以利用语言进行沟通，可以用表情和动作来表达自己的情感。虽然初接触的时候会感到有些滑稽，但如果适应下来就会发现这些“活生生”也是那么的可爱和真实。

故事的男主角是一个年轻的赛车——他的名字叫做麦霍恩，在这个汽车的世界中，只有成为最快的赛车并在“活塞杯”中获得冠军才是至高无尚的荣誉。为了能够名利双收年轻的麦霍恩凭借着他过人的天赋在“活塞杯”的赛场上脱颖而出。就在比赛进行到尾声阶段，因为麦霍恩的贪心没有在最后更换轮胎，而在比赛最后一圈时占有大优势的情况下发生了爆胎事件，焦急的麦霍恩只能“一瘸一拐”的向终点处爬动，最后被后来的对手追赶上来。比赛的结果让所有人都大跌眼镜。赛车史上最大的奇迹发生了——三名选手竟然是同时冲过跑道。虽然这一次麦霍恩并没有获得“活塞杯”的冠军，但是他的表现却获得了世人的关注。而麦霍恩因此而感受到作为一个明星的荣耀和风光。就在他去往加州准备参加复赛的途中，一场意外的事故使其闯入了一个陌生村庄。在那里没有华丽的跑道和围观的记者，而麦霍恩却因为破坏了镇上的房屋和财物而被当地的警车所逮捕。接下来的则是他与这里的陌生的村民以及50年前曾经三度获得“活塞杯”冠军的老爷车“哈德逊”之间相处的故事。逐渐的麦霍恩学习到了很多东西，摆脱了过去浮躁自负的性格，虽然他没有在“活塞杯”的复赛中胜出，但却赢得了世界车迷以及女伴保时捷“莎莉”的青睐。

影片的故事节奏相当紧凑，细节方面也制作得相当饱满。就画面水准来说绝对是目前为止最为优秀的3D CG电影。车辆的表情动作极其丰富，疾速行驶时也不乏真实赛车的速度和技巧感。制作这部影片的公司为皮克斯公司，迪斯尼则是代为发行。因为制作公司对影片画质的过分追求，也使得这部影片在制作过程中困难重重。而因为皮克斯公司已经被迪斯尼公司完全收购，这也将是皮克斯公司独立制作的最后一部作品。

还有一点比较有趣的是为这部影片配音的演员中竟然有一些现实中著名的的赛车手。车王迈克尔・舒马赫将会为影片中的法拉力赛车来进行配音。而F1新科世界冠军阿隆索以及他的雷诺队友费斯切拉也将会和舒马赫一起，在电影里用自己的母语对这部电影进行配音。届时西班牙版本的《汽车总动员》中将能够听到阿隆索的声音，而意大利版的则会出现费斯切拉的声音。这的确是一个非常大胆并且有趣的尝试。电影的推出也为游戏提供了非常好的制作题材，就在影片即将放映的同时，在包括掌机在内的各大平台都出现本作的同名游戏，下面就让我们一起来了解一下它吧！





也许你认为GBA已经不会再出什么优秀游戏了，毕竟它的时代已经过去了，但不代表就这么结束了，今年一些电影改编的作品就相继登陆了GBA，虽然有些游戏做得不是那么让人理想，但也有一些却体现了不俗的素质。GBA上的赛车游戏不多，本作的出现又多了一个选择。

GBA	THQ		2006.06.06
	RAC	1人/29.99美元	
汽车总动员		64M	

GBA末期的优秀赛车游戏登场

GBA的昔日风采虽然已经成为往事，但一些厂商还是不愿意放弃这个平台，从而尽可能的多捞一些钱。《汽车总动员》是根据同名电影改编，本作是一款标准的竞速类赛车游戏，游戏的类型有点像街机上一个拉力赛车游戏，素质也比较不错，下面就让我们来看一下这款游戏。

游戏画面没有使用3D可以说是一个明智的选择，在GBA上的赛车游戏中，3D技术使用成功的也就只有《V拉力3》了。而且，使用2D画面的赛车游戏也并不是落伍的手法。游戏中采用了斜俯视的视角，这样虽然不是3D的，但看起来也有立体的感觉，赛车和场地的构图让人看起来很舒服，整个游戏的画面风格和原作的风格也十分呼应。另外，从游戏中的一些细节上也可以看出较为用心，比如在土地上跑的时候，车后面会有扬起的灰尘，但换到公路或赛场的跑道上的时候，灰尘效果就没有了，除了这个之外，甩尾时的轮胎印记也算做得比较不错了。总的来说，在画面方面是让人比较满意的。

GBA版的《汽车总动员》在故事剧情方面并不是遵循电影，整个游戏基本上都是以拉力赛的形式来进行的。和同为竞速类型的PSP版相比，GBA版的类型和原来街机上的拉力赛车游戏比较相像，而PSP版则是类似《极品飞车》那种的追尾视角的赛车游戏。操作方面，游戏中只用到方向键“左”和“右”，还有A、B、L键，方向键用来控制车的方向，也算是在模拟方向盘的动作，A键是油门，B键是刹车，L键可以打开局部地图，方便获知前方的弯道情况。刚开始玩的时候可能会觉得方向很活，不过适应一下就好了。但过于灵活的这个问题是确实存在的，想达到不碰壁完成全程确实是非常难的，一般来说即便撞来撞去也可以赢得比赛胜利，这点比较照顾刚上手的人。一般多辆车比赛的时候，跑道上除了参赛的车还有些其他车辆扰乱你，此外，跑道上还有加速和减速标记，部分跑道还有近路可以抄，这些因素利用得当可以轻松获得胜利，反之就可能落到最后。

本作游戏时间比较短，为了丰富游戏内容，还加入了图片收集。在已跑过的赛道中会出现金币，每条赛道有12个金币，在收集齐后就会出现对应的图片。

本作的不足在于不能多人联机，不过这款游戏实际上还是以电影为背景制作，游戏中的故事也基本是围绕主角来展开的。总体来说，和GBA上同类游戏相比，本作已经算比较不错的了，推荐各位来试试。



↑通过获得赛道中的金币，收集齐游戏中的精美图片也是非常有成就感的。



NDS拥有GBA和PSP没有的独特机能，很多厂商在开发NDS游戏的时候都考虑各种机能的运用。同一个游戏的多平台版本对厂商也是一个考验，一些游戏多平台的类型风格都差不多，显得比较没新意，特别是对于NDS这种特殊机能的主机，实际上开发不同的类型是比较明智的方法。

NDS	THQ	2006.06.06
	ACT	1人/39.99美元
汽车总动员		512M



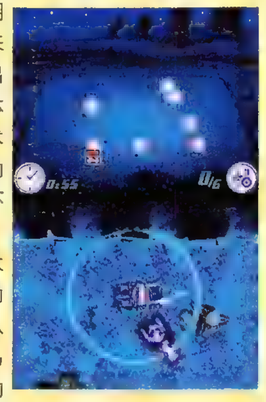
发挥NDS机能体现和其他版本的不同



电影改编的游戏大多都赶在电影档期前发售，这也是游戏厂商的一个捞钱机会，NDS作为当红的掌机，厂商更不会放过这个绝好的商机。也许很多玩家都会认为，《汽车总动员》这个电影以车为主题，而且GBA和PSP版都是赛车竞速游戏，NDS版应该也是一款竞速类的，但实际上NDS版却是一款以众多小游戏为主的休闲类游戏。这么做的原因可能是厂商考虑到要充分利用NDS的机能，所以选择了这种游戏类型，也可能是为了把每个版本都做得不一样，这点从GBA版和PSP版就可以看出，虽然都是竞速类游戏，但确实两种表现方式，对于NDS来说，想做GBA版的类型或PSP版的类型都是可以实现的，但可能会在机能上体现不周，而这种类型恰好适合NDS。

游戏的方式有点像《愿为你而死》，是由一个个小游戏组成，通过后会提升难度，总体难度还算可以，有些因为操作方式的原因会觉得比较难。在游戏中，原作中的各个角色都会在这些小游戏中展现自己的能力，虽然和电影的剧情扯不上多少关系，但也算是忠于原作的设定了。在机能的应用方面，可以说是全都用到了，双屏、触摸、麦克风在游戏中都有相应的体现，但这些其实都是很容易就可以实现的，就看和原作设定的连动了。游戏画面是3D的，虽然比不上前段时间的《加勒比海盗 亡灵宝藏》那么优秀，但看起来感觉还算可以，也没有什么丢帧现象，作为NDS应该具备的画面质量还是表现出来了，并且也符合了原作的风格。

本作中共收录了13个小游戏，而这些小游戏中所涉及的类型也比较广泛。喜欢艺术的雷蒙尼所对应的小游戏一个是类似DJ的节拍类，先听节奏，然后打出节拍；另外一个是向高空跳跃，下屏出现图案的时候，描下来就可以在空中做出花样动作，充分体现出了他是个艺术家。莎丽所对应的游戏是华蓉道，不过里面不是关羽、曹操，而是各种大小的汽车，要移动这些车，使主角从通道出去。拖车马特对应的游戏是钓鱼，利用他身后的钩子和绳索，把水中的垃圾拉上来，钩住的时候要在触摸屏上画圈做收线动作，像在钓鱼一样。小叉车贵多擅长更换轮胎，除了在和恰克比赛的时候为主角更换轮胎，还在堆放轮胎的小游戏中展示了身手，通过用触笔向上划，根据向上划线的长度决定轮胎抛掷的高度，在这里游戏中还有风，利用好的话可以有很多堆放机会，利用不好的话就是一块绊脚石，最多堆30个轮胎还是很有难度的。



NDS版以休闲游戏为主题，可以在闲暇时间轻松一下，不过有些小游戏确实有些难度，但这样也很有挑战性。而本作也让玩家们看到了虽然是根据同一部电影改编，但是可以做出多元的作品，而且素质也还算不错。看过电影的玩家玩起来应该会有一些熟悉的感觉。



PSP是一个高产赛车游戏的平台，比如《山脊赛车》、《火爆狂飚》、《Outrun2006》等，值得高兴的是这些游戏的素质都很高。当你玩到《汽车总动员》后，你会意识到PSP上又多了一款优秀的赛车游戏。

PSP	THQ	2006.06.06
	RAC	1人/39.99美元
汽车总动员		记忆卡容量576KB

完全媲美家用机，携带版最高形态登场

PSP是一个高产赛车游戏的平台，比如《山脊赛车》、《火爆狂飚》、《Outrun2006》等，值得高兴的是这些游戏的素质都很高。当你玩到《汽车总动员》后，你会意识到PSP上又多了一款优秀的赛车游戏。

PSP版《汽车总动员》同样改编自“皮克斯”今年暑期上映的同名动画大作，所以和其他模拟真实的或者科幻题材的赛车游戏相比，《汽车总动员》显得与众不同。从画面来看，这款游戏虽然使用了全3D画面，但是汽车造型却非常卡通。每辆车的外形都圆滑可爱，没有驾驶员的汽车变成了一个个主角，挡风玻璃上长着“邪恶”的眼睛，车发动机前盖则是每个“汽车人”的嘴。游戏中的汽车人并不能变形，但是从他们的长相来看，他们不必变形就是“人”了。

和GBA变成2D画面、NDS充分发挥触摸功能的“益智类”赛车游戏不同，PSP版的强劲《汽车总动员》得益于PSP强悍的3D机能，让它成为名副其实的赛车游戏。游戏画面效果非常出色，场景使用3D绘制，每辆汽车都完全按照动画里的原型绘制，给人强烈的动画片效果。作为电影改编的游戏，虽然《汽车总动员》包含了多种游戏模式，但所有模式都是基于赛车，电影中的角色融合在一起随意飚车。即便是故事模式，也没有过多文字情节出现，情节使用即时演算画面交待。赛车过程中每个汽车人都在不停的说话，被对手撞到会不停的咒骂，而精彩的加速则欢呼不止。让人觉得不像是在玩赛车游戏，更像是控制这些有生命的汽车进行跑步比赛。

赛车游戏的背景音乐也很重要，大多数赛车游戏使用节奏欢快或激烈的音乐调动玩家的情绪。有些模拟真实的赛车游戏不用背景音乐，只使用车辆的马达轰鸣声和环境噪音，来营造真实的气氛。《汽车总动员》作为动画片改变的游戏，自然选择了好听的音乐。游戏中的音乐欢快十足，配合汽车们飞驰时的欢呼声，给玩家带来很爽的飚车快感。

赛车游戏最重要的是操作手感。即便一款赛车游戏的画面音效再好，手感不行的话，也是失败的作品。相反，手感出色的赛车游戏，即便画面和音效都很简陋，也能让玩家投入进去的，就像我们熟悉的很多FC、MD和SFC上的赛车游戏，现在有不少玩家乐此不疲。作为动画片改编的游戏，《汽车总动员》PSP版的按键操作和普通赛车游戏有较大区别，油门和刹车是赛车游戏经典按键配置，而加速、强力拐弯和跳跃键让游戏充满了乐趣。加速功能类似《火爆狂飚》的BOOST系统，瞬间液氮加速！强力过弯也对应了一个按键，拐弯时使用可以让汽车两轮腾空，在不降低速度的情况下潇洒拐过弯道。跳跃的感觉很像《疯狂出租车》中的跳跃，在这个游戏中的作用非常有趣，有些路段会出现分支，一条正常的路线和旁边高处一条非正常路线。非正常路线肯定是捷径，但是不能直接开上去，这时就需要看好时机按跳跃键跳上去了。

游戏的赛道很多，赛道上设置了加速平台和提供跳跃的斜坡，和汽车们独特的控制方法配合，让比赛充满了与众不同的快感。游戏包括了多个模式，单机游戏或者和朋友联机都能得到很大的乐趣。



其它平台的《汽车总动员》

电影改编游戏或者游戏改编电影的现象屡见不鲜，一部动画大作上映前后肯定能见到同名游戏，这些经过官方授权的游戏无疑能够吸引动画饭丝。游戏制作出色的话，还能吸引更多的游戏玩家。为了扩大用户群，改编游戏通常全机种登陆。

所以我们喜爱的动画大作《汽车总动员》，除了在三大掌机上推出游戏以外，各家用机和PC也都推出了同名游戏，家用机版的制作厂商是Rainbow Studios。经验告诉我们，作为动画片改编的游戏，出在PS2、XBOX、GC和PC上的效果几乎是一样的，《汽车总动员》也不例外。不过由于PC的分辨率可以自由调整（最高可达1600×1200），所以硬件配置强悍的PC玩这个游戏的画面效果最好。其次是XBOX版，再其次是GC和PS2版。不过音乐方面PC版处于劣势，因为它不支持数字Dolby环绕立体声。操作方面，PC使用手柄或赛车方向盘的话，操作也非常爽快。

如果你认为家用机版（和PC）版和PSP版差不多，那就错了。家用机版的故事模式和PSP版可以说完全不同。进入故事模式后，要在“Full Size”和“Compact”两个模式中进行选择。“Compact”模式相当于简单模式。流程比较短，并且很简单。“Full Size”模式提供给玩家Radiator Springs小镇的全貌。这个汽车们的乌托邦提供了各种赛事——你的任务是在地图上找到它们，来到指定地点进入赛事。除了参加指定地点的比赛，玩家还可以在Radiator Springs小镇和Ornament山谷游荡，收集闪光图符。这些图符可以换取附加点数，使用附加点数可以开启众多新内容，比如开启新车、原画设定、动画片断等等。

游戏中包含了12辆动画中出现的“汽车人”。赛道风格迥异，既有肮脏泥泞的道路，也有人行道旁的公路赛。大量的赛道满足了比赛的需要，让游戏体验更加丰富。除了比赛，游戏中还设计了多个小游戏，让玩家在激烈的比赛之余放松心情。











目录 CONTENTS



封面主题 /龙珠

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

超特辑

特别策划

特别专访

新作速报

软硬派

劲作社区

极上攻略

制致专栏

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

PG EXPRESS 带给你最新的新闻特报

新闻报道中心

众望所归，《怪物猎人P 2nd》正式公布



近期，CAPCOM公布了《怪物猎人》系列的掌机作品第二作。《怪物猎人》是CAPCOM近年来的一个优秀的系列作品，玩家可以通过网络和其他玩家一同完成任务，用打到的素材制作装备等。除了在线游戏外，在游戏中还有单机任务供玩家平时收集部分素材。家用机版中，用来进行联机的集会所在单机的时候不能进入，但在掌机版中，集会所单机也可以进入，这大概是考虑到丰富游戏时间吧。





这个系列的第一作发售于2004年3月25日，平台为PS2，游戏发售后受到了好评，此后推出了《怪物猎人G》。在PSP发售一年后，首款掌机版《怪物猎人》也发售了，PSP版是以《怪物猎人G》为基础制作而成，拥有不少适合掌机特性的设定。PSP版《怪物猎人》从发售到现在已经累计65万套的销量，成绩已经非常不错了。

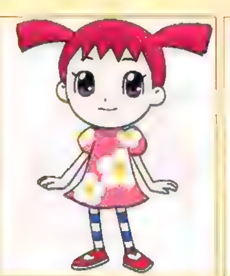
目前最新公布的《怪物猎人PORTABLE 2nd》是掌机上的第二部作品，该作品是以PS2版的《怪物猎人2 DOS》为基础制作的。游戏一开始是以雪山为主舞台，场景的出现顺序也会和PS2版略有不同。目前公布的消息中，追加了《怪物猎人2》中的太刀、狩猎笛、炮枪、弓等武器，怪物方面也追加了《怪物猎人2》中的怪物。

《动物之森》剧场版官网公开

不久前，《动物之森》的剧场版官网公开了，并且官方透露了一些新消息。本作的主人公叫小爱，是一个很可爱的女孩。小爱来到了动物之森，和这里的居民一同快乐的生活。一天在村子的河边拣到了一个装有神秘信件的漂流瓶，打开后，纸上写着："在雪祭的夜晚会出现奇迹"的文字。

DS版《动物之森》从发售到现在已经创出了300万套的惊人销量，强大的玩家群也间接奠定了这次剧场版的票房。

在本次剧场版中，游戏中我们所熟悉的人物也会登场，比如乌龟村长、河童司机、浣熊店长等。对于喜欢《动物之森》游戏的玩家来说是很有一番意味的。剧场版于12月16日在影院上映。





《口袋妖怪 钻石/珍珠》主题怪兽&网络功能公布





《口袋妖怪》系列的最新作《口袋妖怪 钻石/珍珠》预定在今年9月28日发售，目前公布本作支持WI-FI无线网络，并且支持在线语音聊天。

本作可以利用WI-FI无线网络进行网上对战和交换妖怪，不过在和其他玩家通信的时候，一定要有对方的FRIEND CODE。此外，本作还搭载了语音聊天系统，这个系统在《银河战士猎人》中被用到过，方便了玩家的交流，使玩家感觉联机的距离变近了。

本次还公布了两个版本的封面，在封面上印着两个版本的主题怪兽。钻石版的主题怪兽名为代亚鲁卡，名字的前几个假名和钻石的读音相似，特征是胸前巨大的钻石，是真奥地区流传的神话中出现的怪兽，拥有操控时间的能力。珍珠版的主题怪兽名为帕鲁基亚，名字前两个假名和珍珠的读音相似，特征是肩上的巨大珍珠，和代亚鲁卡一样，也是真奥地区流传的神话中出现的怪兽，拥有歪曲空间的能力。这两个妖怪都会在对应的版本中登场。

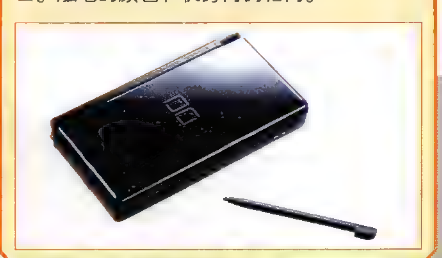
这两部作品的预约特典是两个主题妖怪的手办。



NDSL推出新颜色

近期，任天堂公布了NDSL又一新版颜色，这是继上次公布的粉色后，NDSL第5款颜色。价格为16800日元，黑色主机预定在9月2日发售。

这次的黑色主机，机身颜色是纯黑色，机身内侧用的是稍浅的黑色，按键的字色均为反白。触笔的颜色和机身内侧相同。



FF3同捆限定版NDSL

近期，SQUARE ENIX公布了《FF3》限定版NDSL主机，该版本主机和《FF3》游戏软件同捆发售。发售日为8月24日，价格22780日元。

本次发售的同捆限定版主机为白色，在上盖上印有《FF3》中4个主角人物的剪影，其他地方和普通主机相同。



SEGA开展《甲虫王者》体验活动

SEGA公司在全国范围内的游戏店、玩具店开展了将于7月27日发售的NDS游戏《甲虫王者》的体验活动“战斗嘉年华2006”。日程是7月15日到8月20日的每周六、日和7月17日、8月15日、16日。时间是早晨10点到晚上7点。

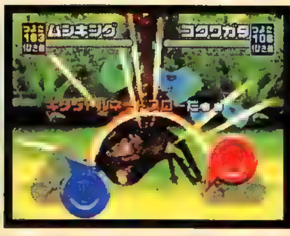
DS的《甲虫王者》是继承了街机《甲虫王者》世界观的甲虫战斗RPG，描写了居住在哈内达市的小学生（主人公）救出被企图征服世界的一伙恶人绑架的内布博士，维护了世界的和平。和甲虫王乔尼一起冒险的作品。

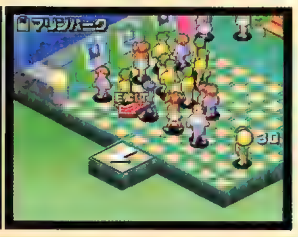
在“战斗嘉年华2006”上，可以进行DS《甲虫王者》的体验游戏、对战、和“战斗卡片”的下载服务、进行淘汰赛等等。

在活动会场进行游戏体验的人会赠送该作的原创贴纸，还可以和“甲虫王研究员”（制作人）进行对战，胜利的话就可以得到甲虫王的印花头巾作为礼物。

而且在发售前7月15-17日和22日、23日开展活动的店铺，会先行发售和DS版本同日发售的携带液晶游戏《育成！甲虫王者》的新版本。







NDS版《死神》系列最新作公布



SEGA最近公布了《死神DS》系列的最新作，标题名为《死神DS 2nd 黑衣镇魂歌》。《死神DS》系列是由曾经在MD上制作《幽游白书 魔强统一战》的财宝公司开发的，这次公布的最新作是《死神DS 驰骋苍天的命运》的续作。前作是一款非常爽快的2D混战格斗游戏，借助死神强大的人气和众多登场人物，前作取得了比较不错的成绩。

从目前公布的画面来看，游戏中的进度是在蓝染夺走崩玉后，在空座町收集灵魂。斑目一角和蒲原喜助也在出场阵容中，不知道假面军团和破面会不会在本作中登场。

和前作一样本作仍然对应WI-FI无线网络的联机对战，但愿这次能有新的联机模式出现。



NDS网络浏览器开始在线发售

任天堂在14日开始在线预售NDS用浏览器“NDS浏览器”，7月19日以前订购的用户会在发售日7月27日得到产品。售价3800日元。

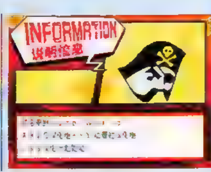
“NDS浏览器”是任天堂和Opera Software共同开发的NDS用网络浏览软件。借助以IEEE 802.11为基准的无线LAN机能使得接入因特网成为可能，并且完全应用了双屏来进行网页浏览。文字输入采用ATOK和手写输入，还有预测对应词语机能。

采用了分别对应NDS和NDSL的两个版本。NDSL用的版本对应了NDSL的记忆卡扩张端口的形状，只能用于NDSL，不在NDS上使用。两个版本的价格都是3800日元。

PG汉化资讯站

《JUMP明星大乱斗》汉化进度





上期中报道了A9VG汉化组开始汉化NDS上经典的乱斗游戏《JUMP明星大乱斗》。这次又公布了一些新消息。

汉化成员名单：

ROM HACK＋美工＋杂务：fengarea

翻译＋修图：FY动漫社汉化组

A9VG汉化组JSS项目翻译：cutexuxu、三个月亮、bemu

国内知名的动漫汉化组——FY动漫社汉化组也加入了这次的汉化，这样一来汉化水平和质量就更有保证了。

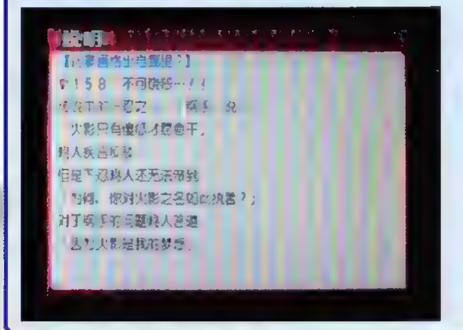
目前汉化的进度：

海贼王、网球王子、棋魂、剑心、黑猫、火影的文本部分相继翻译完成。

这几部分文本分别由cutexuxu、bemu、FY动漫社汉化组翻译。质量非常高，再次感谢他们的辛勤劳作。

由于本月我们汉化组的主要工作还是在超执刀方面，相比于翻译们的高效率，作为ROM HACK，我的文本整理和导入速度一直跟不上，惭愧……

另外，本项目不会在8月8日前（原作品正式发售1年期）公布任何技术细节或汉化补丁（含内部测试补丁），只会进行进度消息的更新，请见谅。



《逆转DS 复苏的逆转》汉化情报

《逆转裁判DS》是以《逆转裁判1》为基础，加入了第5章。这个系列一直都有不错的口碑，由于语言问题，有些玩家无法体会剧情的精髓。目前NDSBBS、MOBILE、ACE、CGP四大汉化组正在将这款游戏汉化，同时也感谢TGB、PGCG、A9VG几个汉化组的技术支持。**以下是汉化名单：**

第五章翻译人员：血花（ACE）、LuckyPAPA（ACE）、近藤勇（CGP）、nakazawa（ACE）

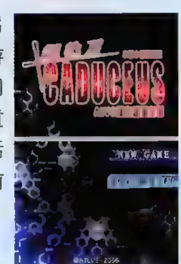
破解：DNA（Mobile）

美工汉化：韩笑逢生（NDSBBS）

技术支持：MaxVampier（ACE）、不知云（CGP）、死神（Mobile）

目前汉化进度：目前破解进度100%，第一章文本导入即将完成，第五章翻译进行中，翻译进度20%。另外逆转DS全部37个汉化文本，总文字量接近70万，其中前17个为原逆转1的1-4章，18以后总共20个文本为第五章复苏的逆转，文字量达到40万。

《超执刀》汉化进度



《超执刀》是NDS上另外一个以手术为题材的游戏，和《天堂独太》不同的是，《超执刀》更注重动作性，不过游戏中对话还是很多。这款游戏目前由A9VG汉化组汉化。

汉化成员名单：

ROM HCAK＋美工：fengarea

翻译组成员（排名不分先后）：Human、Speedfly、扬羽、日向雏田、死死、秀真と mikuni、滴滴、

文本润色＋翻译：Simon・Finir

医学名词等专业问题顾问兼病历翻译：阿呆

测试组成员：anotherone、非法操作

目前汉化进度：

翻译进度68%

总体进度75%

由于前段时间翻译们考试等原因，比较长时间没有更新，随着超执刀汉化进入第三个月，翻译进度再开，相信本项目将进入最后冲刺。



新超级马里奥制作人访谈



正因为是长时间受到欢迎的大作系列，更加不能辜负FANS们的期待。向市场推出系列新作是不可能没有压力的吧？这次就来听听《新马里奥兄弟》的开发者们的对话。和预想一样，大量的小插曲丰富了谈话的内容，来听听初次公开的绝密情报吧！



制作人 手冢卓志



监督 足助重之



设计 萌山大辅



作曲 铃木大树

NDS	任天堂	2006.05.25
	ACT	1-2人用/5040日元
新超级马里奥兄弟		256M

诞生新标准的挑战

——这次作为正统的横版过关动作游戏《超级马里奥兄弟》的新的版本，请和我们谈谈制作的经过和理念。

手冢： 在NDS刚刚开始发售的时候就已经重新制作了《超级马里奥64》。好像与此并行一样，GBA用《超级马里奥advance》系列也在锐意制作中。终于把能复刻的资本都用得干干净净了。

——哎？就这个理由？

手冢： 哈哈，这个是玩笑啦。其实是这样，我一直认为NDS需要像这次《超级马里奥兄弟》传统的横版过关游戏。说起来，现在NDS成为了十分热门的话题，至今为止都不接触TVGAME的人们都加入到了NDS的行列中来。为了这些人我们要制作一个让他们能单纯得到游戏乐趣的《超级马里奥兄弟》。让玩家不需要任何准备就可以享受到游戏乐趣。

——系列作向来都要在标题后面附上副标题，这是业界定式的做法。但是这回在标题的前面加了个“新”呢？

手冢： 刚开始加上“新”字是我自己决定的。虽然在过去，《超级马里奥兄弟》已经被认为是横版动作游戏的标准。和不认识马里奥的人玩游戏的时候，觉得过去的游戏的感觉真是很棒。虽然基本的系统不需要改变，在画面和语音是主流的今天，作为横版过关的《超级马里奥兄弟》，也还是会成为一个游戏业界的标准。



足助： 我作为副指导一直参与《超级马里奥兄弟》系列的制作。那个时候开始就想制作新的《超级马里奥兄弟》，然后拿着计划去找手冢商量的时候，任天堂的DS登上了舞台。NDS以触摸和上下双屏幕成为了当时的话题。虽然这些内容也很重要，但是可以体验《超级马里奥兄弟》，可以体验“过去就拥有的快乐”的东西，我认为现在这个时代是做不到的。而且在当时FC迷你版的《超级马里奥兄弟》的大卖，这样《超级马里奥兄弟》新作就确定下来了。

足助： 现在的其他版本有很多进行了改进的地方。出到了《超级马里奥兄弟5》以后，FC也进化成了SFC，在这种时候发售新的续篇的愿望越来越强。

——就是说这既是系列的新作，又有着挑战过去《超级马里奥兄弟》的意思吗?

足助：嗯，但是，最担心的就是制作的时候绝对不能破坏掉过去《超级马里奥兄弟》的优良传统，然后积极的制作更多的可以产生各种新式玩法的新道具。这点对《新超级马里奥兄弟》来说是非常合适的准则。

——开发在孩童时代就喜爱的游戏的系列最新作，您现在有什么感觉?

荫山：当时就在买FC一起购入了《超级马里奥兄弟》，当时我的家人都一起玩。之后随着时光的流逝，双亲都已经不碰游戏了，因为以我现在开发的游戏来看，现在的游戏非常难于上手。不过，如果是这次的《新超级马里奥兄弟》的话，我希望他们能来玩玩看，我是抱着这样的理念来制作的。

足助：作为副指导进行游戏开发的时候，过去的辉煌给了我相当大的压力。但是反过来以超越系列标准为目标的话，则能保持很高的士气。

手冢：我怎么没看到你这么烦恼?

足助：其实我遇到多种多样的困难啊（笑）！不过既然决定以后，迷茫就减少了很多。因为这是使我进入游戏世界根源的《超级马里奥兄弟》，一这样想就可以勇敢的前进。

铃木：我自己没能买FC，父母是喜欢让我去外面玩的类型。所以拿上球棒和头盔，就可以安安心心的去朋友家里玩游戏了（笑）。

画面上的进化也是满点!

——听说马里奥登场的游戏对角色的画面管理十分严格，这次以这点来说是不是很辛苦呢?

手冢：其实这次的角色以《超级马里奥64》用过的3D模型作为参考。不过，经常会出现2D背景和3D人物协调上的错误。

荫山：质感不正是最重要的吗?

足助：如果认为在关卡中砖块是和马里奥直接接触的部分,背景和马里奥没有直接接触的话,那就大错特错了。

——我们很期待马里奥在吃下各种道具时候的变身画面。

足助：角色用的是3D模型，完全可以进行简单的扩大或者缩小。如果想尝试一下能让马里奥变大时候产



生怎样的魄力，的确是很有冲击力，但是太大的话关卡就不能反映出其他画面了。不过这样的演出很有吸引力也是事实，什么尺寸的巨大马里奥才能在关卡中畅行目前还在调整中。

这是我们游戏的起点,现在由我们来制作心爱的游戏。

——说起来，路易居然不在本篇登场呢!

足助：其实可以用路易进行本篇游戏的，，使用方法请通关就能知道了，敬请期待。

——迷你游戏比起《超级马里奥64DS》强化了不少吧?

手冢：这次本篇游戏只能用到十字键和2个按键，那么我就决定迷你游戏就要反过来，尽量的利用“触摸”进行。这不是附带的东西，而是和本篇一样都能让大家快乐的游戏。

——最后请对《新超级马里奥兄弟》的玩家说句话。

铃木：请务必把音量调小，别惊动其他的人。推荐大家在屋子外面游戏时要戴上耳机。

荫山：作为制作人却对动作游戏苦手……请大家和家人一起游戏吧!

足助：我希望把《超级马里奥兄弟》最优秀的部分让大家都体验到。

手冢：比起马上通关，我觉得在各个关卡中品味乐趣更加重要，关卡虽然有些地方比较难，但是太简单的游戏又会太无聊，《超级马里奥兄弟》会永远那么有趣。

——感谢你们接受这次采访。

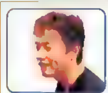


MagicaVacation

魔法假日制作人访谈

可爱、不可思议、再加上一点奇怪，这个游戏以非常美丽的画面展出了他独特的世界观……游戏进行过程中一直气氛高昂。现在来听听制作员们放松心情来谈谈制作过程的小插曲。

NDS	NINTENDO	2006.06.22	
	RPG	1-6人/4800日元	
魔法假日 五星连珠之时		对应触笔	


角色设计 龟冈慎一


监督 井上信行


艺术监督 津田幸治


战斗系统设计 松浦弘树


音乐 增子司

主管 菱田达也


主管 吴服和幸


主管 白川真理

当星星并列成一条线时，会有事情发生！

——首先要说一下《魔法假期》的热卖，前作开始就延续的独特的世界观是怎么样诞生的呢？

井上：那时候觉得不想再制作打打杀杀类型的游戏了，从前作《魔法假日》开始，就有了让魔法成为主流的想法。以学校为舞台，则是小时候受到当时电视节目的影响。

——要树立NDS上RPG的标准，有什么具体的创意吗？

吴服：利用触摸屏果然可以使操作变得轻快，上下两个屏使用起来也让游戏系统有很大空间。我们是以“成为DS上以触摸来操作的RPG的典范”为目标的。

菱田：我很期待《魔法假日》能开辟DS上RPG新的可能性。

井上：本作开始制作的时候，NDS都还没有发售，究竟是什么样的效果都无法直接确认。所以现在调整的部分很重要。

松浦：在设定战斗系统的时候，开始打算用触摸笔在屏幕上乱画来咏唱魔法，但是有人提出意见说实际战斗的时候每次都要画是很累人的。然后又打算做成画魔法阵来使用魔法，不过要记住很多魔法阵也是很困难的。最后只有在特殊操作的情况下保留下了触摸功能。

井上：全触摸操作是很复杂的，我们不想让游戏变成这样。

——那么向系列的FANS们说说这次值得注意的重点如何？

白川：前作需要收集16种精灵种类，这次虽然精灵种类减少了，但是魔法的效果可是变得更加华丽了哦！

吴服：经过这次开发，了解用到NDS上下屏幕的RPG的情况，对画面华丽的演示效果也逐渐熟悉和掌握了。

松浦：游戏进行的时候，玩家可以操控星图上的星星来运用不同的魔法。敌人也会操控星图，如何利用这一项设计是后期战斗的关键。

——敌方BOSS在利用双屏幕以超大身躯登场，这样实在太有魄力了！

津田：巨大化表现果然能带给玩家冲击呢！

增子：来说说音乐的部分，首先是全部曲目的大





幅增加，这次的70曲超越了前作的50曲，而且还用到了许多比如风吹过这样的环境音，给玩家更大的临场感。

菱田： 战斗部分的角色的发声居然是制作人员来担当配音……

增子： 确实是这样，开始大家都还很拘谨，经过一段时间的发音练习以后就好多了。

构筑与其他游戏一样的独特的世界观

——我们想听听角色是以什么为理念设计创作出来的呢？

龟冈： 我希望能在给予视觉冲击的前提下创造出符合游戏世界观的角色。以某种意义来说，主人公的设计是最困难的。无论多么想注意细节上的设计，但是在画面缩小以后，根本就无法表现出来，只好从新设计出能在画面中表现出来的细节设定。

——世界观在艺术感上要给人什么样的感觉？请问你们这方面有什么考虑？

津田： 因为那里的人们生活在可以使用魔法的世界，所以一定要给人一种魔法就在身边的感觉。不过这次的舞台搬到了宇宙，又有点科幻的感觉呢！

——因为是没有魔法存在的世界，所以宇宙船也是以魔法为动力，这与世界观结合得很恰当呢！

津田： 你能这么想我很高兴呢。在本作中机械也是体现魔法不可思议的力量的设计。

希望全国的FANS们能在交流中得到快乐

——因为无线网络机能，可以使游戏模式变得很充实呢！

白川： 前作的时候我们召开过一个“100人的战友”的活动。当初计划的时候是找个场地，然后利用让大家用通信机能交流，结果当天居然来了10倍的人数—1000人！我们充分感受到了玩家们的热情。

井上： 正是如此。我们加入联机任务的最大理由，就是普遍的RPG的世界只有玩家自己一个人的存在的，但是利用无线网络以后，朋友们可以一边战斗，一边沟通，这样完全超越了过去的条框，是一个突破。

松浦： 高等级的玩家可以进行对战，还可以一起探险，战胜强大的敌人获得宝物。玩家可以互发信息，彼此交流是很有趣的事情。

——NDS超强的通讯机能中，无线网络是最耀眼的，使用的时候有什么重点要让玩家们注意的吗？

吴服： 果然不太了解的人都认为无线网络是很深奥、使用起来很困难的机能。在发短信的方面，文本可以输入40个文字，而且互发短信的时候玩家还可以相互赠送道具呢！

松浦： 不仅仅是交换，两人一起冒险时还可以同时发现道具，这样全国的玩家在一起冒险的时候能感到就好像在现实一起去旅行一般。

——真是非常期待RPG玩家们能用无线网络进行交流呢！

井上： 我希望最终能让游戏回归到现实。通过游戏接触后更想在现实中与队友见面；通过游戏的交流更想在现实中进行交流。我们会尝试让游戏网络变成因特网那样通信便利，能轻松的在任何时候找到同伴。



——最后请对《魔法假日 五星连珠之时》的玩家说几句话。

吴服： 请期待使用触摸屏带来的轻便的操作。

菱田： 这是第一次制作全触摸操作的RPG游戏，我们使出了浑身解数来创作。

井上： 继承前作，会有很多不可思议的角色和很有味道的角色，请享受他们之间奇妙的对话。

龟冈： 这个游戏并不难，即使是第一次接触RPG的人也能轻松上手。如果喜欢这个游戏，请务必加入我们的俱乐部。

——感谢你们接受这次采访。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

DS真卡大小烧录卡上市 整合多功能烧录卡初现

—— 头条 ——

之前给大家介绍过一款名叫DSGBA的烧录卡，NDS真卡大小，只是一直没有见到有成品上市。而现在一款名叫Ninjapass DS FLASH的烧录卡已经上市，其详细参数与DSGBA极其类似，所不同的是当时发布的DSGBA必须要刷机才能运行。而Ninjapass DS FLASH无需刷机即可运行，目前最大容量是512M bit。甚至你可以将其作为引导卡使用，当然这样就有点大材小用了。从公布的图上我们可以看出，它可以配合一款专用的烧卡器来将ROM从电脑上烧写到烧录卡上。目前还不清楚具体烧写速度，我想不会太快。

此外，同时上市的还有一款叫做Ninjapass Media Launcher的引导卡，很有趣，老外做这些东西出来都喜欢打着多媒体的幌子。之前的Max Media Launcher也是用类似的“伎俩”，实际上又有几个人是真正买它来只用作多媒体欣赏呢？99%的人都是拿来做引导之用，还有1%的人就是运行Demo或者freeware吧。当然这是限于国外，国内呢，我敢说100%的人都是买来……引导烧录卡！倘若有人持反对意见，那么云云会说：你是买来刷机的吧……这款引导卡的价格是：19.34美元，折合人民币约155元，和市面上的引导卡价格接近。让人感觉特别郁闷的是它的标签和PASSCARD3极其类似……

另外，我看到了前面的新闻中大家的讨论，实际上这种NDS真卡大小的烧录卡确实技术是DSGBA搞的。我之前不是做了一个调查吗？当时有某厂商打算做这种卡，也应该是准备用DSGBA的技术，后来看了大家的反对意见就放弃了。当时我就说了，即便是这家厂商不做，但是肯定还会有其它的厂商要做。结果预料得不错，这不……

DSGBA的技术在现在我认为要做烧录卡成品化还不太成熟，但是做D卡还是很有前途，只要价格控制得好（100元内）。NDS D卡时代就会来临，只是一项新技术要想廉价化，难啊……目前DSGBA应该是忙于做OEM呢……

再给大家来条消息，之前我报道了NDS盗版卡的消息，今天我去看了一下那个盗版卡厂商发来的订单内容，目前已经有许多款游戏可以订了，而且让我感觉很意外的是在订单上竟然看到了一个老熟人Y先生！Y先生可是在此行业“拼搏”了数年，GBA时代他负责某公司的业务联系，没想到现在又在NDS时代发威了……

—— 消息 ——

目前云云又从某公司处得到了一款全新开发的某款产品的设计样图。从图上看得出来，该产品是NDSL防尘盖大小，使用TF卡，只是没有更多的细节。

市面上惟一一款真正做到插进NDSL不突出的烧录卡G6 Lite目前的供货情况终于稍有好转，但是仍然非常紧张，有钱也买不到的情况就这样发生了。而近期出货的G6 Lite都已经变成了完美版，也就是外壳做工有所加强，同时还有配备三个NDSL用外壳（白色、冰兰色、深蓝色）以及一个GBA/NDS用外壳，追求完美的朋友们可以满足了，目前G6 Lite的零售价格是498元。

EZ公司出品的引导卡EZ PASS3目前已经上市，这是一款NDS真卡大小的引导卡，能够引导几乎市面上所有的NDS烧录卡，零售价格是145元。

之前Neo有过一个竞猜活动，让大家猜测他们即将发布的一款堪称神话的硬件，而近期Neo则公布了该神话的具体细节。这是一个一卡通用的产品，它可以让未来发布的Neo2产品转换成世嘉/超任/n64卡，无论是Neo2-lite,Neo2-tf,Neo2-SD均可，也就是烧录器+转换器2in1，Neo2卡带和万用转换座，可以将N64、SFC等ROM直接烧录到Neo2里面，然后转换后直接插到N64等主机上玩游戏，同时这些卡带本身就是一个USB烧录器。Neo宣称之前没有任何一个team可以做到，目前全世界范围内，只有一个人猜中。可想而知，这个idea是多难想到……云云认为这个硬件确实够强，超乎想像，刚开始我猜测的是革命的烧录设备，呵呵。不过这个周边的主要市场应该是在国外，因为国内现在玩这些老主机的毕竟是少数，即便是怀旧玩这些老主机，也应该不会舍得来买这个周边，直接玩模拟器就可以了。

希望能交更多的掌机迷朋友，特别是女玩家！（陈义）
男，21，广西省百色市消防支队，533000

暑期到来，市场恢复井然



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

漫长的世界杯终于落下了帷幕，心仪的男模队如愿夺得大力神杯，艺术大师以一种令人眼镜粉碎的方式完成了自己的职业生涯，总的来说这届世界杯足球本身并没有什么出彩的地方，反倒是期间的花絮给了大家不少娱乐性和戏剧性。电玩市场自从进入7月份以来，终于迎来了期待已久的暑期旺季，人流量明显有了大幅提升，即便是非周末市场上也能看到玩家的身影。截止到发稿日的这段时间里，笔者发现在往年死咬住销量的淘汰机种今年出现了寿终正寝的迹象，GBA以及SP，特别是SP，在去年甚至是今年春节期间都依然热卖，但在今夏似乎开始受到了冷落，这种趋势与DS正式进入普及阶段有着直接的关系，作为任氏新一代机种取代前辈的地位是迟早的事，合理的价格，行货的发售，成熟的刷机和烧录技术，这些都足以让DS顺理成章的接过GBA的衣钵。

谈到DS，行货发售已经有差不多一个月的时间了，不知道是厂家有意控制出货量，还是产量真的出现了问题，或者是确实受到玩家的疯狂抢购，总之几乎从发售那天起供货就没有顺畅过，普通小卖店经常是有钱都进不到货。按照我个人的观察来看，应该是厂家的产量方面出现了偏差，可能连神游自己都没有想到市场需求量会这么大，这次的缺货现象确实给人感觉行货非常受欢迎，但也不可否认期间有一部分玩家在购行货无门的情况下选择了水货。其实对这些玩家来说是否行货并不重要，只是在有选择的情况下会优先考虑行货，那么供货不足显然是失去了此类玩家的市场，加大产量是刻不容缓的。烧录卡方面，时下最为火热的无疑是G6L了，如果说大范围的低端市场被SC所占据的话，那么高端市场现阶段最为完美的产品就是G6L，在玩家当中的口碑也确实很好，外形完美结合主机，功能方面也非常出色，近期市场上除了行货主机供不应求以外，另一个能达到风声水起程度的就只有它了，现在就是我们商家也天天盼着厂家尽快出货呢。

自从2.5/2.6闪电破解之后，PSP市场进入了非常混乱的时期，各地区甚至是同地区各卖店的报价都是五花八门，原生派后生派混作一团，给玩家的选购造成了不小的麻烦。总的来说市场上可以用做降价的2.5/2.6机器早就被商家变成了1.5，这批主机与原生1.5主机价格综合起来成为破解系，为此原本破解系的价格暴跌了近200元，而不具备降级条件的2.5/2.6主机依然是按照固有的价位在销售。所以大家根本不用幻想着可以在店家处以真实2.5的价格购入主机然后降级使用，商家可不是傻子，买的哪有卖的精啊，这是商界的千古真理，当然了，也不排除个别信息极为闭塞的店家存在。另外，有玩家咨询破解系主机是否能在近期内降到1700元以下，就现在的行情来说豪华版的市场价在1800以上，而且走势已经基本趋于稳定，按照以往的经验期望当红主机在短期内特别是在暑假期间毫无理由的降价100元以上难度很大，除非接下来降级软件更新把更多的主机变成破解系，才有可能在近期内大幅降价，否则当可用的2.5/2.6主机越来越少的时候，只会有涨价的可能性，所以玩家在选购PSP主机的时候应该当机立断，早出手早享受，暑假只有两个月，而且已经过了快一半了，等待显然不是上上策。

每次都是硬件，好久没聊游戏了，目前PSP方面最引人注目的大作就是铁拳了，这个容量高达1G多的大家伙估计又带动了不少记忆棒的销量吧。在玩过之后我个人的见解，容量以及画面果然不是衡量娱乐性的标准，不可否认开场CG的水准确实很高，实际游戏效果虽然和家用机版本相比始终有一点差距，也确实比较令人满意了，但遗憾的是不到10分钟我就彻底失去了玩下去的兴趣，也许是掌机本来就不太适合玩格斗游戏吧。DS方面，胜利十一人已经在制作当中，而官方放出的画面显然无法令人满意，客观地说，需要强大主机性能为基础的游戏根本就不应该出现在DS上，早期的山脊赛车就是最好的例子，这不是DS的强项。

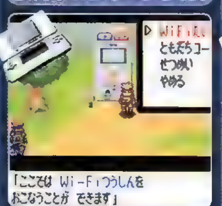
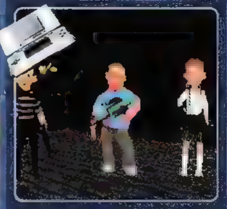
另：这期冒死放出“杀猪版萨菲罗斯”靠死照，板砖、番茄、鸡蛋，来吧，践踏我吧。

PSP1.5豪华	1850
PSP1.5普通	1650
PSP2.5豪华	1650
PSP1.5普通	1450
NDSL	1150
iDSL	1199
小神游SP	670
翻新SP	500
翻新GBA	360



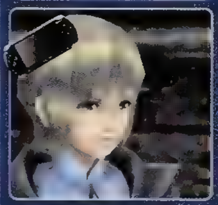
作品

批评家

	火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	鬼屋
		
	机种：NDS 版本：日版 厂商：TAKARATOMY 类型：RPG 发售日：2006.7.13	机种：NDS 版本：美版 厂商：THQ 类型：ACT 发售日：2006.7.18
剑纹	超高人气动漫《火影忍者》改编的游戏，以RPG形态登陆NDS。游戏画面中规中矩，采用2D画面整体很不错。NDS上下屏显示战斗画面非常直观，战斗采用了回合制系统，还带有站位等有些战略性的要素。游戏中有一些小游戏，故事也是全新编写的。	这款游戏让我想起来GBA后期那一大堆的粗制滥造的欧美版本的游戏，画面很差，这莫名其妙的射击游戏的乐趣更是无从谈起，利用触摸屏反而让操作变得更加困难，如果是出在GBA上，也许操作性还能好一些呢！如果想猎奇一下，可以用烧录卡试试。
翔武	这个系列第3作，画面没有任何进步……这次的故事也是原创的不会和漫画连载有多大关系，战斗模式也算比较有特色，鸣人、小樱等等著名角色都能成为你的同伴。借助火影的大人气，大卖是一定的，不然就不会出到《3》了。	游戏开始前居然出现Sony影业的字样，Sony公司出现在NDS的游戏上非常不可思议，因为这个游戏又是根据电影改编的。游戏画面采用全3D，但是除了选人画面,其他画面都惨不忍睹。游戏玩法就是进入每间屋子打怪,攻击方法是用水枪喷水射击。
岚枫	《火影》这部动漫真是要被游戏业给炒“焦”了，。作为纯粹的FANS向游戏，本作拥有着原创的剧情和角色,这是一种很大胆的尝试。但实际玩下来效果却很一般,再加上让人摸不着头脑的游戏难度和系统设定，很难给人留下很好的印象。	刚进游戏竟然冒出了SONY的字样，后来仔细一看才明白过来，这是电影改编的游戏。本以为是一款恐怖冒险游戏,结果进入游戏后发现根本一点都不恐怖。就是一个绕圈射击的乏味作品。厂商对于电影改编游戏这种粗制滥造的传统还没有被打破。





触摸炸弹人大陆	铁拳 黑暗复苏	勇气故事 新的旅者	天外魔境 第四默示录
			
机种：NDS	机种：PSP	机种：PSP	机种：PSP
版本：日版	版本：美版	版本：日版	版本：日版
厂商：HUDSON	厂商：BANDAINAMCO	厂商：SCE	厂商：HUDSON
类型：TAB	类型：FTG	类型：RPG	类型：RPG
发售日：2006.7.20	发售日：2006.7.6	发售日：2006.7.6	发售日：2006.7.13
剧情模式算得是又一个ALL TOUCH游戏，当然，电源还是不需要TOUCH的。似乎现在跟WIFI有关系的游戏就销量不错。从众多的小游戏也证明了这个游戏的小品等级，个人对于DS现在所谓的“轻松上手游戏”（因为超简单当然就“轻松”）很是厌恶。	画面一如既往的优秀，加上多达三十多人的角色，可以说是相当用心。和PS2版并没有很大差别，个别人物的技能得到了修正，超强人物削弱，弱势人物加强，可以说是目前最好的掌机3D格斗游戏，能玩到就不要错过。	可以说是近期PSP上的RPG大作，虽然游戏非常的传统，但是也有很多亮点。画面和音乐都是上上乘，值得细细品味。由小说改编的故事虽然有些老套，但是优点居多。战斗系统，捕鸟系统，首饰制作系统，隐藏迷宫、BOSS。近期不得不玩的RPG大作。	《天外魔境》已经算是过气的RPG，曾经的辉煌拿到现在就有些不合适，剧情已经没有悬念了,而这种程度的画面让我很怀疑他们的诚意，跟同期的《勇气故事》相比的话，高低立现。这个游戏证明了一件事情——PSP完美模拟SS是可行的。
炸弹人终于也打上了“触摸”的旗号。玩故事模式确实是除了触摸屏（还有电源键），其他按键完全无效，所有的操作全部要用触摸屏控制。故事模式是通过触发情节完成各种任务。而在经典的“放炸弹”模式则可以选择按键操作方式。	期盼已久的作品了。本作的画面可以和家用机相媲美了。画面的流畅度让人非常满意，游戏中设计了适合掌机的模式，增加了游戏时间。本作中的登场人物数量也十分多，对战模式有单人和组队等，比较丰富。可以说这是PSP上最强的3D格斗。	这个游戏也是根据目前高人气同名著作改编。最值得称赞的是画面，相信每个玩家都会被其优秀的全3D画面震撼。游戏的遇敌和战斗等系统都中规中矩,但是游戏照样非常好玩。游戏整体很流畅,战斗画面带有漫画效果。强烈推荐！	除了画面精美程度尚有挑剔余地之外，游戏的其他方面表现都还不错。厂商号称本作足可以玩60小时，虽然全程语音占了不少时间，不过声优的表演是值得好好欣赏的。虽然是复刻作品，但是仍然能从中体会到当年的感动。
拥有两种不同的操作模式，分别对应触笔和按键。新加入的冒险模式比较新颖，完全需要触笔来操作。其实炸弹人系列的魅力依然还是来源其通信对战的乐趣。本作中加入了WIFI联机的功能，势必将这种乐趣传播得更远。但比较遗憾的是WIFI玩本作的人较少。	虽然对于NAMCO的移植能力向来深信不疑，但是在拿到本作时也被着实的吓一跳。画面的素质之高的确堪比家用机版。当然，仔细观察的话，还是PSP的屏幕为画面掩饰了瑕疵。游戏的模式以及各种细微的设定丝毫不马虎。	近期被炒作得很火的一款PSP上的原创RPG，因为剧本是改编自小说，自然会对其剧情有所期待。但是一路玩下来才发现游戏各方面都很普通，无论是剧情还是系统，并没有太多的亮点。不过游戏的人设还是非常漂亮的，喜好RPG的玩家可以试试。	当初SS上的顶梁大作，如今也只能无奈的降临到了PSP平台来捞点“剩余价值”。以现在的眼光来看也不过表现平平。但这毕竟是广井大师的作品，仔细品味仍然能够感受到曾经的经典作品的气息。全程语音以及众多名声优的加入为游戏增色不少。

让我们一起高举挚爱的掌机呼喊:上帝!让我幸运一次吧!(杨思帆)
男,17,汕头市金平区大华路15号104.515031



彼者的主义

你认为PSP2.5 2.6降级会对市场有何影响

●估计现在能降级的机器都被JS降成1.5了吧，虽然1.5的机器增多了，但高价的现象可能还会持续下去，市场上剩下的应该就是1.5和不能降级的机器了。（赵凯，23岁）

●看了看介绍的，觉得PSP降级风险比较大，不会有太多人会自己降级，一般都会找游戏店。有降级把握的JS估计会用这个机会捞很多钱。（李焘，21岁）

●PSP1.5版不再是奇货可居了，估计价格会降下来，不过和新版的PSP相比可能还是贵出很多。（薛宏波，24岁）

●如果能成功降级的话，估计在市场上的2.5、2.6的机器会非常火热，原来1.5的机器大概会降价。（齐飞，19岁）

●喜欢追新功能的玩家和正版玩家仍然会选择高版本，高版本PSP的价格不会有太大变化。1.5版本的价格可能还会维持在2000左右。2.5、2.6因为能降级，价格可能会少有提升。（罗冲，25岁）

●会使购买PSP的玩家增多。（张晨,22岁）

●1.50的市场彻底崩盘了，可能对DS/DSL的销售产生影响。（三栖人论坛，三零四一）

●新版本的降级会使得PSP旧版本的价位稳定，不会出现1.5一机难求的情况（三栖人论坛，竞技メ求胜）

●降级程序对PSP版本有严格限制，作用只是逼迫水货商不要再囤积1.5版的PSP。（三栖人论坛，萍踪已逝）

你认为PSP的摄像头在今后会有什么应用

●以PSP的画面，装上摄像头后应该能当个低像素的数码相机。（李翔龙，18岁）

●个人认为摄像头没有什么特别大的用途，不知道今后的游戏中有没有用到这个功能的。（萧明，19岁）

●希望能和以后的游戏互动，就像《TALK MAN》一样，能和现实情况相结合，这样一定很有意思。（王海冬，23岁）

●虽然很看好摄像头这个硬件周边，但是在使用的时候会不会有延迟现象呢？如果没有就太好了。（李文轩，19岁）

●摄像头会象产生EYE TOY一样的游戏，或是给能有触摸功能的NDS发起视频的挑战。（三栖人论坛，竞技メ求胜）

●可以拍大头贴什么的，如果有打印机的话，马上就可以打出来了（三栖人论坛，哈密瓜骑士）

●想在那上面弄EYE TOY？如果是这样，那想法是不错的。（三栖人论坛，Pablo）

●纯属是娱乐功能。对游戏玩家没有什么作用。（三栖人论坛，失落轨迹）

●前就说了PSP今后会有手机功能，当然是用来打可视电话的啦！当然也可能用来拍照，也许一些游戏过程中也会用到。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、如果你有台可降级的PSP，你会拿去降级吗？

2、你对NDSL的超频1.7倍的硬件改造有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn





近期的热门游戏自然是PSP上超级格斗游戏大作《铁拳DR》，虽然这是一款素质极佳的游戏，但是考虑到国内主机普及的情况估计想要上榜还是比较困难，但不管怎样还是要向广大玩家热血推荐一下。



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2004.09.16



当期4109/累计35076



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2001.10.26

手机上看到《黄金太阳》最新作的身影。



当期2804/累计34171



3位 黄金太阳·失落的时代

厂商：KONAMI　机种：GBA
类型：ACT　发售日：2003.05.08



当期2233/累计30503



4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2002.06.28



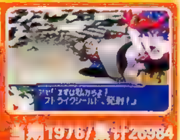
当期2114/累计30321



5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO　机种：GBA
类型：SLG　发售日：2005.02.03

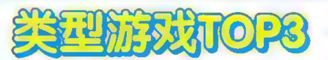
新作。



当期1976/累计26984



排名	游戏名	厂商 机种 类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1837	21722
7位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1693	23554
8位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1589	22361
9位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1574	22055
10位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1501	23165
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1435	19017
12位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	1324	16438
13位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1296	17127
14位	新超级马里奥兄弟	NINTENDO NDS ACT	1247	4425
15位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1137	13631
16位	动物之森 DS	NINTENDO NDS SLG	1093	3240
17位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	1002	15223
18位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	921	12635
19位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	892	11299
20位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	854	12110



类型游戏TOP3

	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战 OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王 EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	街霸2X 复活 厂商 CAPCOM 机种 GBA
3位	新超级 马里奥兄弟 厂商 NINTENDO 机种 NDS	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	火炎纹章 烈火之剑 厂商 NINTENDO 机种 GBA	街霸 ZERO3 UP 厂商 CAPCOM 机种 GBA

RIDGE RACERS 2




新要素大幅增加，《山脊赛车2》登场，再次回到那漂移的日子！！




PSP	BANDAINAMCO	2006.9.14
	RAC	1-8人/5040日元
山脊赛车2		容量未定



速度全开的漂移表演！我不会允许任何人来超越我!!

与PSP同时发售的上一作，为PSP本体的普及做出了贡献的《山脊赛车》，现在进化后再次登场了！本作追加了“街机”“对战”“生存”3种新模式。赛道的种类算上顺行和逆行的话有42条，这是系列最多的收录数量，而且赛车的种类也增加到62种！吃透了PSP机能后，画面也在前作的基础上得以新的提升，这是《山脊赛车》的集大成之作！！



←清晰的背景和过弯时凶狠的表现，甩尾时冒出的火星和白烟使得画面魄力满点。

GAME MODE

前作好评的世界杯模式当然健在，完全可以进行短时间的游戏。当然，本作如果选择“推荐旅程”的话，可以在任何时候组成合适玩家游戏时间的赛道。上班、上学途中跑上一圈……真是很方便！当然本作也收录其他的各种模式，现在在下面一并公开。

世界杯模式	生存模式
转战各种杯赛，在其中获得第一后，可以得到各种奖品。	这也是本作的新模式,就如名字所说,失败了就会游戏结束。
街机模式	**时间模式**
目标是在限制时间内完成赛道。通过中继点可以延长时间。	计算最快时间的模式，为了提高1/1000秒而挑战自己吧！
对战模式	**联机模式**
从本作开始收录的新模式，男子汉的战斗就要开始了！	利用无线网络进行最大8人对战的模式。

COURCE

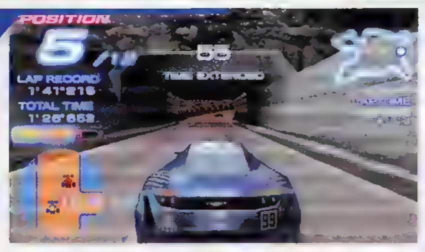
《山脊赛车》系列中，本作以收录最多的赛道为荣耀，不仅收录了前作的全部赛道，也网罗了系列过去的18条赛道，从《山脊赛车》到《山脊赛车4》所有的赛道无一漏网！玩过前几作的你可以见到过去那些让人怀念的风景。当然，这些赛道都比过去美丽了许多。随时随地可以在如此美景中兜风绝对是一种享受。



↑美丽的背景不是装饰，落差有多明显从这些画面就可以看出来。

DRIVING

从氮气加速到漂移，系列至今积累下来的技巧都可以使用。根本不需要刹车，用漂移来过弯才是《RR》的驾驶方式。爽快地操作感当然也是完全继承。



←用漂移去穿越所有的弯道吧！



用氮气一口气加速!!

《山脊赛车》就开始搭载的氮气加速系统本作当然也健在！漂移成功就可以积攒氮气槽，蓄满一个以后就可以在任何时机发动氮气加速。车子不同漂移的时机也不一样，请寻找顺手的车辆吧！！



漂移来发动氮气加速

漂移的过程中会积攒氮气槽。漂移中的速度越快，氮气槽积攒得就越多。

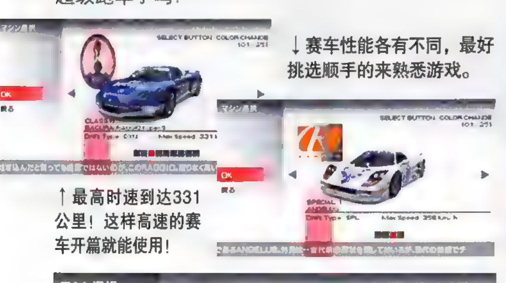
积攒氮气



↑使用氮气加速后时速可以超越300公里，来体验这超高速的快感吧！！

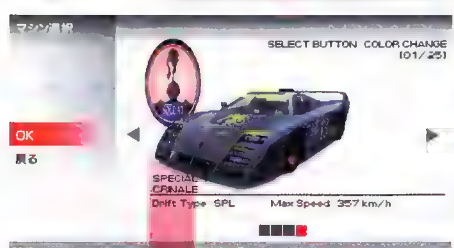
MACHINE

本次集合了系列特有的原创赛车。开始的1到6关只能使用最初给与的3台赛车。用携带掌机来游戏，手感上会十分的轻松，即使是第一次接触本系列的人也能轻松上手。而且不同赛车之间的区别在掌机上也能清晰的感受到。你已经决定好用那一部超级跑车了吗？



↓赛车性能各有不同，最好挑选顺手的来熟悉游戏。

↑最高时速到达331公里！这样高速的赛车开篇就能使用！



拥有魔鬼一般速度的梦幻赛车！

SOUND

《RR》系列从一开始就有着让玩家入迷的优秀音乐。本作当然也不例外，借助PSP在音频方面的高性能，音乐效果得到新的提升，并且追加了12首全新的曲目，让本作的全曲数到达惊人的42首！！即使不玩游戏的时候，光是欣赏本作的音乐就很让人满足了！！

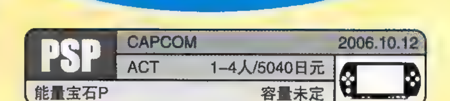
来获取预约特典CD吧！

这是囊括系列中最受欢迎的数十首名曲，再由本作的音乐制作人大久保博进行过重新编曲和混音的音乐CD。如果预约本作，厂商会立即用快递将这盘预约特典CD送到玩家手中。数量有限，送完则不再出版，有极高的收藏价值，想要预约的话请尽快在网上预约订购吧！





本作以简单的操作方式在3D空间中自由地移动并且进行战斗的格斗动作游戏，这次《能量宝石P》将整个系列的两作一口气同时收录。



一对一的三局三胜!!能量宝石里胜利是唯一目标!!



一对一的3D格斗游戏，只要在三局内获得两胜就是胜者。在战斗场地内，可以利用地形、设置物、道具等等使得战斗变得有利。变身技也十分强力，可以一口气扭转战局，不过需要收集3个能量宝石。

1999年在街机登场的对战游戏《能量宝石》和2000年登场的转变为大乱斗的续篇的《能量宝石2》。两作都曾经在SEGA的DC上发售，这次收录了全部两作的决定版终于在PSP登场了！本作的特征是超高自由度的战斗，能利用环境里的物品让对手陷入各种不利状态，而且还有强力的变身技能，变身后能使用“能量融合”等超必杀技，使得战斗超级华丽眩目，对战乐趣更是满点。



收集能量宝石来变身!!

←收集了3颗能量宝石立刻变身,就能使用各种大招!



什么情况都会发生的战斗!!

红色旋风 福卡

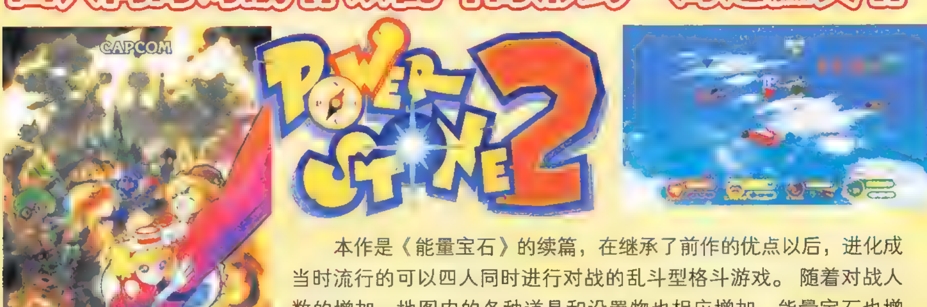
樱花的舞娘 彩女

高傲的秃鹫 盖尔达

连击升龙 王昙



四人同时对战!!以乱斗的形式一局定胜负!!



本作是《能量宝石》的续篇，在继承了前作的优点以后，进化成当时流行的可以四人同时进行对战的乱斗型格斗游戏。随着对战人数的增加，地图内的各种道具和设置物也相应增加，能量宝石也增加到7个。而且变身中可以使用的大招“能量融合”也变为可以数次使用，不过要注意出招时机的掌握，不然就有可能适得其反。本作开始视角切换也成为可能！！



↑二对二或者一对三，还可以协力对抗巨大的敌人，享受战斗带来的乐趣。



↑这是一个人收集道具的模式，可以购买道具和合成，也可以买到角色的新服装呢！



←2代有4名新角色参战，总共12名角色你会选择谁呢？右边介绍4位新人。





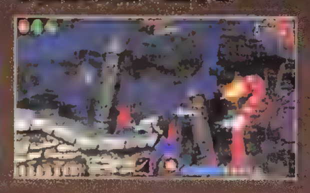
PSP	CAPCOM	2006.08.03
	ACT	1人/5229日元
极魔界村		400K

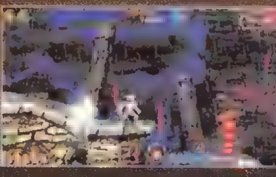


脚下塌陷的地方

新手模式

走到某些地方的时候脚下的平台不会塌陷，适合新手上手。





原版模式

相同的地点，走到这里的时候，脚下平台会塌陷，制造了不少麻烦。

《极魔界村》是《魔界村》系列的第4作，这一系列的高难度给玩家留下了深刻的印象，特别是FC版。虽然亚瑟救公主的戏像某水管工一样上演了20年，但这个系列仍然收到很多人的喜爱。本作在PSP的强大机能下显得非常华丽，而且又增加了不少新要素。这次给各位带来的是各模式间的区别。喜欢这个系列的玩家千万别错过本作哦。

3个模式的不同？

游戏中共分三种模式，而这三种模式也有不少不同点。



敌人强弱不同

原版模式

这个模式中，没有设定铠甲的耐久，受到一回伤害后铠甲就会消失，这是最初魔界村的设定。很适合魔界村老玩家们挑战。



↑一旦不小心失去了铠甲，玩家只能再重新获得了。

什么！公主被抓走了？

这是目前公布的片头动画。本作是系列作品中首次加入动画的一部，PSP的机能展现了强大魄力。



公主很危险

↓旋涡状的暗云笼罩着天空，亚瑟骑着爱马向公主城堡飞奔。



快点！亚瑟



谁都可以轻松上手的新手模式

活动巨石与巨大龙卷风



新手模式

龙卷风不会出现，前方的巨石也不会活动，可以从容应敌。

原版模式

刮起了巨大的龙卷风，巨石被吹动，又要躲避巨石，还要应对敌人。



新手模式

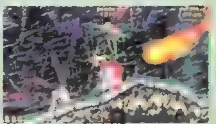
敌人的攻击比较缓慢，关卡中的机关不会触动，回复药品出现几率较高，非常适合刚接触这个系列或不擅长动作游戏的玩家。



↑不必抱着对《魔界村》这个名字的恐惧，新手模式一定适合你。

街机模式

全模式中，以难度最高而著称。铠甲没有耐久值的设定，一旦受到伤害立刻损坏。角色挂掉后会从关卡最初地点重新开始。

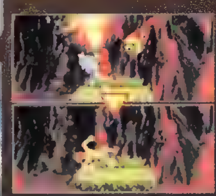


↑体验早期《魔界村》的难度，如果对自己动作水平有自信，就来挑战吧。

新手模式的特点

除了前面说的一些特点外，新手模式还有以下两个特点，使玩家能顺利地过关，以便挑战其他难度。

被攻击的动作



↑角色受到伤害后，不会被击飞，如果在狭窄的地区，新人可以放心了。

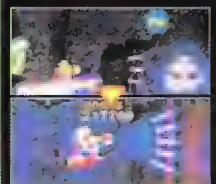
POW复活



↑在入手武器攻击强化的POW后，即使挂掉也可以原地复活。

POW强化效果

POW是《极魔界村》中强化武器的关键，POW共分“蓝POW”和“红POW”两种。



↑蓝POW使武器速度和连射性能增加。原本3支箭，现在变成了5支



↑红POW使武器的攻击力上升。得到红POW后，火焰弹的范围提升了

骑士亚瑟救出被抓的公主成为在《魔界村》系列中被传唱了20年的故事。这一次，亚瑟的公主救援作战再次展开，结局会是什么呢?

公主落下的王冠



→亚瑟来迟了一步，公主被抓走了。

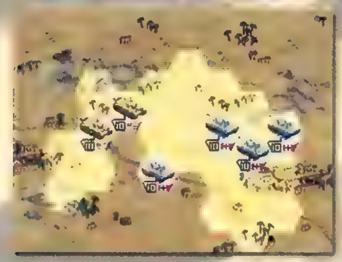
两种强化同时获得

红POW和蓝POW都有各自不同的效果，不过，在游戏中，这二者是可以同时获得的。



↑结合两种强大的力量，最强的亚瑟诞生了。弓不但可以5连发，而且攻击力也有了明显的提高，给过关带来了不少方便。

PANZER TACTICS DS



NDS	CDV Software	2006年底
	SLG	1-4人/价格未定
钢铁前线DS		容量未定

《钢铁前线DS》是一款回合制战略游戏，由Sproing公司制作CDV负责发行。和《高级战争》相似，但是增加了众多特殊元素使《钢铁前线DS》有了独一无二的特性。游戏采用二战真实战役为背景，地图上采用了单位方向6格的设定。上屏显示战斗画面，通过触摸下屏进行战斗。

使用触摸笔进行改变历史的战争！





←↓游戏中收录了大量真实武器，再现了战争本色，也满足了武器爱好者。



真实再现二战经典战役！



在《钢铁前线DS》中，玩家将作为指挥官指挥战地上的各单位，机智地使用战术干掉对手。玩家可以扮演德国、俄罗斯、美国和英国，在不同的环境中运用真实的武器和机械与对手展开激烈的战斗。



苏联红军



英美联军

德国纳粹军

精彩的联机模式

单机模式共有36个任务，德国、俄罗斯、美国/英国分别对应12个任务。每个国家设计了不同风格的作战武器，武器风格基于时间变化，包括了从1940年到1942年的众多真实武器，场地囊括海陆空多达14种地形。通过战斗可以获得经验值，到达一定数量后会出现新的科技，生产新的兵器。为了让玩家尽快熟悉操作，游戏中增加了AI控制的教程关，能够教授玩家获胜的经验。使用LAN、Wifi或者热点进行多人模式可以4人进行战斗，预定年底发售的《钢铁前线DS》必将给玩家带来惊喜。



↑根据哨兵的情报，城市附近发现了虎式坦克的情报，一场大战在所难免。

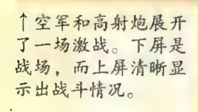
↓根据情报，附近的山上发现了敌人的哨兵。此时下屏清楚地显示出他们的位置。



扭转历史的进程 惨无人道的战争



↑空军和高射炮展开了一场激战。下屏是战场，而上屏清晰显示出战斗情况。



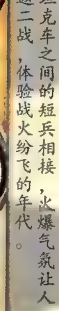






→陆地装甲之间的对垒之战，硝烟弥漫的战场表现出战争的残酷。





←坦克车之间的短兵相接，火爆气氛让人重返二战，体验战火纷飞的年代。



PSP	BANDAINAMCO	2006年冬
	RPG	人数未定/价格未定
世界传说 光辉神话		记忆容量未定

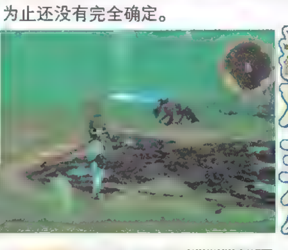
传说系列的角色们超越世界观的限制汇聚一堂，这就是《世界传说》系列的特色，本系列的最新作品《光辉神话》是一款以自由设定主角形象为特征的RPG。说起自由设定主角形象，也许很多玩家会联想到网络游戏，很多网络游戏在新建人物时可以从各种样式的发型、发色、脸型等当中挑自己喜欢的进行搭配，也能够随意选择角色的职业，如今在掌机游戏上也出现了这样的设计，不能不说是一大进步。本作采用了与《深渊传说》一样的多线战斗系统，能在3D的战斗空间里进行自由移动，再加上半手动操作，战斗的自由度和战略性都相当高。

与历代《传说》主角并肩战斗



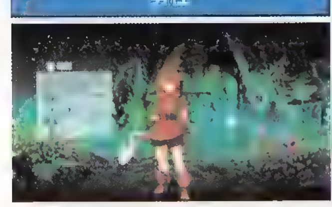
←游戏中包括从初期作品到去年的《深渊传说》为止所有《传说》系列的人物，全部登场角色到目前为止还没有完全确定。

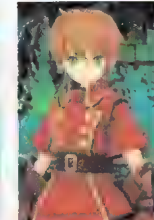
自由创造游戏主角



→地图场景是以第三人称视点展开的，莫尔莫大多数时间都跟在主角身边一起行动。

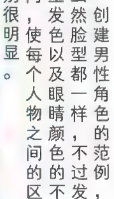
男性





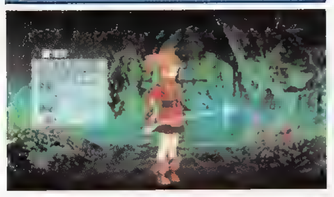






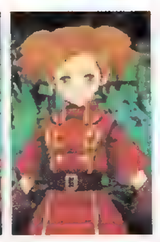
←创建男性角色的范例，虽然脸型都一样，不过发型发色以及眼睛颜色的不同，使每个人物之间的区别很明显。

女性









←这些是女性角色的例子，除了外形的选择以外，游戏中还有各种声音可供选择，此外随着装备的变化，人物的外观也会产生变化。

跨越时空的射击之旅

从名称来看，《激战河岸》（暂定名）很容易让人想到1982年Activision公司在Atari 2600上推出的射击游戏《河岸激战》（River Raid）。同样是一款经典的纵轴飞行射击游戏，在射击游戏越来越少的今天，这款游戏的发布无疑会受到射击游戏爱好者们的关注。

NDS	NIBRIS	发售日未定
	STG	人数/价格未定
激战河岸（暂定名）		容量未定



《激战河岸》目前公布了6个截然不同的关卡，分别是：古代希腊、二战期间的欧洲、冷战期间的俄罗斯、现代美国、大约2018年的德国、不能确定年代的日本。众多关卡让游戏长度达到10小时以上。由于世界观差异极大，所以在不同关卡玩家驾驶着不同类型的战机和敌人展开激战。有时使用音速炸弹，有时发射电浆炮，甚至可以利用雷达定位发射激光攻击敌人。不同风格带来不同的射击乐趣。

驾驶战机迎着河流呼啸而上！

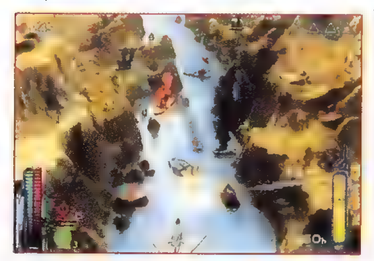


←在游戏中玩家可以驾驶飞机作出多种躲避动作，比如旋转飞行、下旋飞行、桶式飞行等。



←游戏充分利用触摸屏和麦克风，玩家可以使用麦克风发布指令呼叫强力攻击。

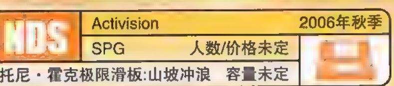
华丽的画面塑造河岸激战！



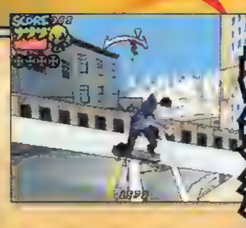
←从目前的开发画面来看，采用了3D卡通渲染的画面素质非常高。河流上的激战让人充满了期待。







极限滑板竞速形态全新演绎！



→沿斜坡向下滑行，躲避并超越对手就是这个游戏的目的。

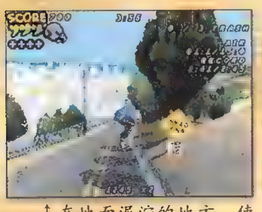




←利用横杆做出Grind技巧，提升滑行速度超越前方对手。

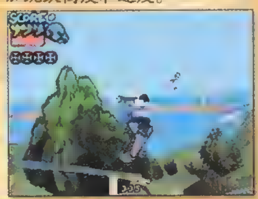
风驰电掣超越前方对手！

Activision于去年在NDS上发行了《托尼·霍克极限滑板：美国废墟》，时隔一年系列最新作"山坡冲浪"的消息越来越多呈现在我们的眼前。"山坡冲浪"和上一作"美国废墟"一样，采用3D卡通渲染画面，帧数稳定高达每秒60帧。"山坡冲浪"一改"托尼·霍克"系列的动作Combo系统，变成了SSX滑雪板风格的竞速游戏。不过场地不是雪地，而是各种高山斜坡上。



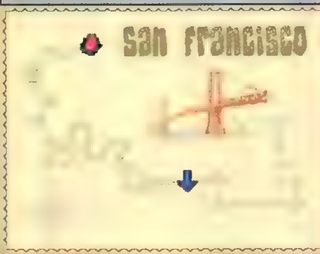
↑在地面泥泞的地方，使用Oillie动作跳过障碍。

↓在横杆上Grind落地前Oillie增加跳跃高度和速度。



炫技比酷寻找赛道捷径！





↑起跑线上的滑板手，即将沿着斜坡向下冲刺，目标就是下屏所示的终点。

增加Special值，使用特殊技超越对手！

游戏采用"托尼·霍克极限滑板"系列的动作系统，结合SSX雪地冲浪板玩法，利用各种动作加成(Combo)增加特殊能力值(Special)，然后发动加速滑行技超越前方对手。



↑沿斜坡向上遇到前方对手，使用角度滑行超越对手。

→超越对手后，Special值消耗殆尽，此时又被反超的可能。





←赶紧使用Manual技能连协上个动作，进行动作加成，积攒Special值等待加速机会

吃鬼大黄球归来，这次将用车轮终结对手！



PSP	Namco	2006.08.22
	RAC	人数未定/39.99美元
Pac-Man世界拉力赛		容量未定

《Pac-Man世界拉力赛》是一款类似《马里奥赛车》的赛车游戏。操作上两者非常相似，场地中道具利用也如出一辙。游戏中包含了Pac-Man中的所有角色，还有Namco旗下众多游戏中的角色，比如《叮当》（Dig-Dug）中的Pooka和Fygar等。众多角色欢聚一堂，乐趣横生。

狂奔！把对手甩在身后！

↓《叮当》中的“小绿龙”，驾驶着嚣张的喷火机器横冲直撞。

↑邪恶Pac-Man驾驶着摩托车一跃而起，飞跃通过河里的鳄鱼。

↓“打气人”小子驾驶非常有特色的钻地设备和众人竞速。



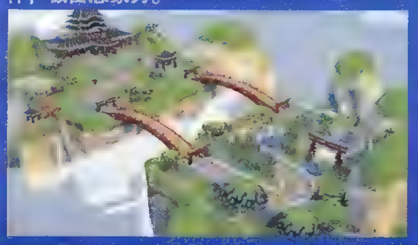


↑《块魂》中的王子也来飚车，他的车辆很有个性，只有4个车轮……

聚会！所有朋友一起飚车！

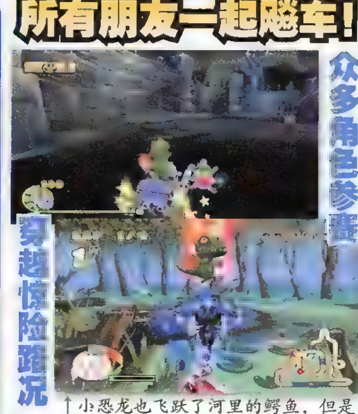
收录多达15条赛道

不同的赛道中又设置了不同的加速装置和各种跳跃斜坡，还有不同的阻害道具可供捡起使用。游戏收录了多达15条风格不同的赛道。场景优美，设计合理，风格夸张变化多样，极富想象力。



众多角色参赛

穿越惊险路况



↑小恐龙也飞跃了河里的鳄鱼，但是它应该不怕鳄鱼才对嘛！

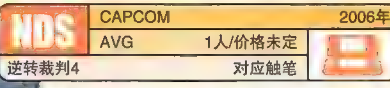
逆转裁判4

NDS	CAPCOM	2006年
	AVG	1人/价格未定
逆转裁判4		对应触笔

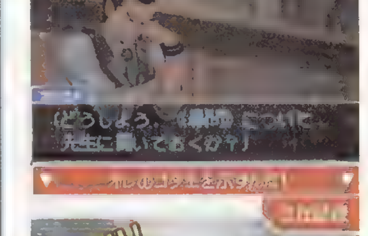
这位魔术师小姐将是主角的助手

谜之魔术师 美贯

[illegible]名字意为“看穿” [illegible]为[illegible]用[illegible]法的魔术师，她能不能[illegible]用[illegible]们的障眼法看穿呢？美[illegible]“逆转”人物风格，礼帽、[illegible]师的特征，给人的整体[illegible]素的打扮。



距离《逆转3》七年以后，当初的新人律师成步堂应该成为一位独当一面的律师了吧，在这种时间背景下，另一名新人律师王泥喜法介将走进法庭，再度掀起逆转的波澜。和成步堂当年一样稚嫩的这位新人律师，初战对手又是“新人杀手”亚内检察官，他会以怎样的方式取得胜利呢？





寻求唯一的真相

代替成步堂成为主角的新人律师

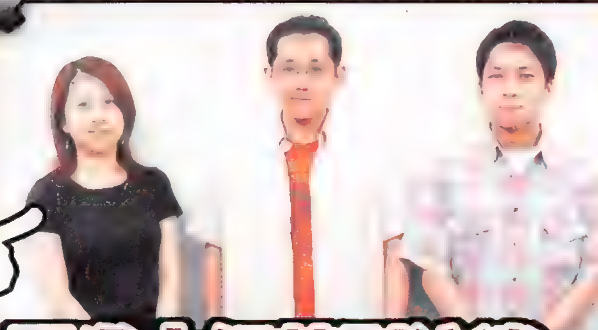
王泥喜法介是《逆转4》制作小组设定的新主角，他穿着红色的西服,头发向后竖起，神情刚毅，眼神坚定，衬衣的袖子还卷了起来，一副热血青年的典型模样。这样的新人律师在法庭上喊出“异议あり”的时候,大概会比成步堂有更震撼的效果。年轻就是武器，也许他没有成步堂的稳重，但是有着不输于成步堂的冲劲。

掀起逆转波澜

初战对手是“新人杀手”亚内检察官

在《逆转3》中受到重大打击而变秃的亚内检察官，7年之后以“当中溜冰场，四周铁丝网”的新发型再度登场，怎么看都有一种不协调感……当然也不排除这个亚内检察官是亚内武文的亲戚这种可能性（笑），难道姓亚内的家伙始终只有败给年轻主角的命吗？也许大家会对亚内之后成为主角对手的检察官非常好奇，让我们静待制作小组的下次爆料吧。

本次直击采访对象是《逆转裁判4》开发小组的制作人松川美苗、编剧巧舟和人设涂和也，在与他们的对话中，玩家们能够了解到很多开发过程中的细节。



《逆转4》开发小组特别访谈

逆转小组云：新主角是"オドロキ君"

——《逆转裁判4》终于正式发表了，新主角的名字是王泥喜（オドロキ）君，他的姓氏是怎样确定下来的呢？

巧：一代中的成步堂这个名字是当时脑子里灵感一闪自然而然想出来的，因为自己对"ナルホド"这个词的感觉很好，但是现在需要换主角了，还没有找到什么有感觉的词，曾经考虑过用"イキナリ"作为候选名字。（注：イキナリ意为突然。）

涂：当时有过这种意向，但是实在找不到合适的汉字。

巧：对对，就是难找汉字，如果硬要找也不是不可以，但是写出来的不是像中国人的名字就是像暴走族（笑）。其实"オドロキ"这个名字也很难找汉字的。

松川：我是不赞成用"泥"这个汉字的啦。

巧：确实啊，我也不喜欢用"泥"字，但是又找不到其它更好的汉字了。最后就只能接受这个名字，然后开始写剧本。

松川：这样就有点像是先形成既成事实的感觉呢（笑）。

巧：就像是被安排好的婚姻一样。不过呢，成步堂这个名字在当时是受到一致批评的哦。我们曾经找过一批小学生做调查，问他们："有趣吗——？"都回答："有——趣！"真是可爱的孩子们，收集他们的意见时，都说"名字起的一点也不好"（笑）。然后问他们应该起什么名字好的时候，孩子们都开始"嗯——"地想起来，一个都不说话了，真是过分啊（笑）。

——那么"法介"这个名字呢？

巧：名字的确定完全不费事，用法律的"法"字，后面跟上一个日本人名字常用的"介"字，就这样确定下来了。

——以前公布过男主角的四个备选形象，但是现在居然一个都没有采用，还真是让人感到意外啊。



松川：以前那些是作为暂定人设公布的，当时大家还开玩笑说因为是四代所以主角是四个人（笑）。

涂：那时只决定了主角的年龄是22岁，性格什么的都还没有定下来呢。

松川：当时离发表会只有一个星期时间了，不向玩家们公布一些东西是不行了，就在那种迫切的情况下公布了主角形象。

巧：因为考虑到四代的主角变了，要让这个系列重新充满新鲜的活力，所以后来决定了主角的性格是"更热血，有点年轻调皮的感觉"。

——他用"オレ"这个第一人称代词，作为新角色来说稍微有点攻击性的感觉呢。

巧：这是为了跟成步堂形成对比，第一人称代词的不同是最简单明了的地方。

涂：从外形来看两人的对比也很鲜明，比如王泥喜把衬衣的袖子卷了起来等等。

——服装的色系是怎么确定的？

涂：颜色是最后才确定下来的。因为主角的性格一开始并没有决定，当我得知他是热血系的人之后，顿时觉得红色一定最适合。回顾至今为止《逆转》里的出场人物，主要色系都已经用过了，除此之外可以选择的颜色已经非常少了。绿色虽然没有用过，但是我个人绝对不主张主角穿绿色系衣服（笑）。

——之前的系列中御剑检察官也是红色系的呢。

涂：是啊，但是御剑的红色里加入了一些粉色和紫色，所以给本作主角用的红色和他不同。

松川：结果服装的颜色是最后才决定的，开发过程中尝试过各种颜色的主角，简直就像画彩虹一样。

——就像是给移动电话的更换彩壳一样吗？

松川：没错没错，他的颜色已经被命名为“惊红”了（笑）。（注：主角的姓氏**オドロキ**意为大吃一惊。）

涂：顺便说一下，热血系人物还是脱了外套才形象鲜明啊，穿着的话就没有办法卷起衬衣袖子了。

松川：最初本来要给他设计短袖衣服的，但是有人说感觉太没型了，所以就放弃了。总之短袖可不是最好的选择啊（笑）。

引人注意之处深入追击！

——看了这次的游戏画面之后，我注意到有这样一句台词：“要听老师讲吗？”这个老师指的是？

巧：那个啊，其实我是反对把这句台词公布出来的，那个还是秘密。

松川：那是特地公布出来供大家自行想象的哦。虽然是新游戏，不过还是和前三作以及《复苏的逆转》里一样会来个“逆转裁判”。

巧：老师就是出现在那里的。不过“老师”扮演着死者的角色，所以可能未必是什么重要人物哦（笑）。

松川：哎？那个人又是死的命运吗（笑）？总之对成步堂来说千寻就相当于是他的老师，而王泥喜周围也有类似的这样一个人。

——美贯小姐的详情又如何呢？

巧：至今为止的女主角真宵是个灵媒师，作为代替她成为女主角的人，如果是普通人的话就太没意思了，所以就征集大家的建议，涂君一直提倡忍者最好。

涂：我对女忍者这个建议可是很有自信的，而且看起来也很时尚哪。

松川：但是巧舟说“已经不想再写XX之里啦”（笑）。于是根据他的提议，设定为大商人的女儿。

巧：说起来，跟商人的孩子询问证物和证言的时候，能看到那条情报的价值哦。

——比如说？

巧：“这条证言要70日元！”

松川：“便宜点吧，美贯小姐！”

——真有趣！

松川：结果大家都抱怨说“这世道太艰辛了吧”，涂君也说“不知道该怎样画这样的女孩子”。

涂：当时脑海里还没有浮现出印象（笑）。

巧：一定是说一口大阪腔的哟。

松川：虽然候选方案有很多，不过考虑到最后，还是采用了巧舟提议的让美贯成为一个魔术师。

巧：但是魔术师的话就只能出场一次而已，在逆转马戏团。因此我还考虑是不是设定成街头艺人更好一点，抱着吉他站在路上突然开始演奏这样的。

——但是美贯是王泥喜的助手，应该是在游戏里反复出现的人物吧？

巧：这么说还真是让人为难啊。美贯这个名字跟真宵一样，毫无疑问是可爱女孩子的名字。

涂：在服装设定方面，最初为了适应各种场合，描绘了很接近标准服装感觉的那种。但是这样就不太像《逆转》系列的人物那样有个性了，后来在巧舟的帮助下，才形成了现在这种风格。

——她的年龄是多少岁呢？

巧：15岁左右。问过很多人的意见，都感觉前作的真宵看起来像是14岁左右，因此这次把美贯设定为15岁。

松川：因为王泥喜是22岁左右，美贯作为他的助手就年轻一些。

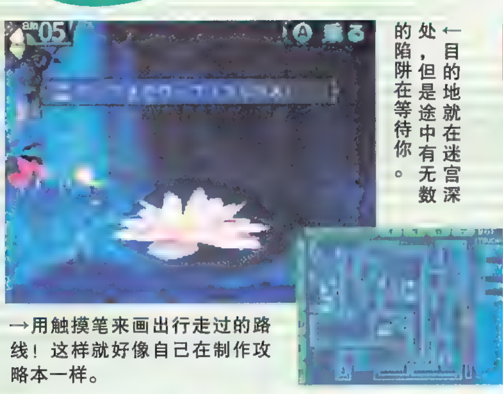
——本作的时间背景为什么设定为3代之后7年呢？

松川：3到4年这个时间是比较复杂的。而如果是10年的话又略嫌太久，为了平衡起见就采用了现在这种设定。

巧：说不定以后为了剧本需要还会更改设定，到时候还请多谅解啊（笑）。

——感谢你们接受采访，希望《逆转4》的开发能够一帆风顺。

世界樹の迷宮

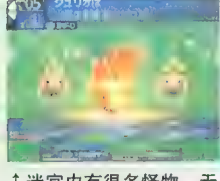


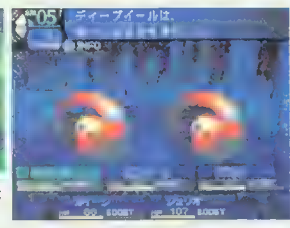
←目的地就在迷宫深处，但是途中有无数的陷阱在等待你。

→用触摸笔来画出行走过的路线！这样就好像自己在制作攻略本一样。

NDS	ATLUS	2006年秋
	RPG	1人/5229日元
世界树的迷宫		容量未定

与《真・女神转生》和《BUSIN》的制作人员亲自操刀，以迷宫探索为主的RPG，这就是《世界树迷宫》。本作是以探索危险的地方，挖掘树海的真相的RPG。其中一个特点是可以用触摸来绘画迷宫的地图。亲自来突破众多的困难的迷宫，以自己的智慧调整战略来获得胜利，是十分有成就感的事情！





↑迷宫内有很多怪物，无数的战斗在等待着你！！



←巨大的怪物会给你很大伤害，请注意恢复体力。

由迷宫编织出来的新的故事

正统的3D迷宫探

STORY



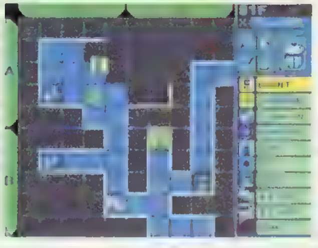
以自己的身体作为盾保护同伴。

使用剑或者斧头的近战的高手。

用歌声和舞蹈鼓舞同伴。

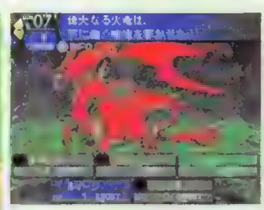
不断深入迷宫深处！游戏的系统就是这么简单！

本作的目的就是不断深入迷宫深处。但是路途中会有各种复杂陷阱和强大的怪物来阻挡冒险者的步伐，并且还有各种突发事件的存在，事件是有利还是不利完全看你的运气，你能突破到什么程度呢？世界树迷宫的最深处等待着你的究竟是什么呢？仅仅是这么思考，就觉得本作有着很深的内涵。





↑迷宫中也可以遇到其他人类的样子。深处究竟是什么在等待着你？



↑一旦冒失地靠近花田，就会被虫子攻击，而且地下隐藏的怪物绝强，务必注意！



←城镇上有各种设施，先去用来做成角色的冒险者工会吧。

玩家可以随意决定使用角色的职业和名字，只要在冒险者工会登陆以后就可以让各种各样的人成为同伴。可以设定的职业有9种，而一个队伍要由5个人来组成，你会组成什么样的队伍呢？



了解敌人弱点并且准确地进行攻击的猎人。

拥有丰富的在树海生存的知识的冒险者。

索RPG启动！！

医疗士

用回复技术担任治疗角色的护士。



武士

修行特别的剑术和体术的外国的战士。

诅咒士

用诅咒操纵对方的意识和生死。

研究世界法则的另类学者。

EXIT



PSP	TAITO	2006年9月
	ACT	1人/5040日元
逃脱专家		288KB

救助和逃脱就是我的正义！如何从迷宫脱出是最大的目标!!

这个世界中有很多正义的同伴，在这些人之中有个与众不同的正义执行者，他就是《EXIT》系列的主人公Mr.ESC！他不会去打败什么恶人、恶势力或者消灭致命危机来拯救世界，他的信条只是救助和逃脱！！在本作你将成为主人公，去救助被留在灾难现场的人们，目标是在一定时间内逃出迷宫，这是个需要很高思考能力的迷宫游戏。喷射的烈焰、毁坏的通道都让逃脱难如登天，这时一定要把握建筑物的构造，利用各种道具成功逃脱。在游戏总共110个关卡面前，你是否要贯彻心中的正义！？

←这种幅度的洞穴可以轻轻一跃而过，没有任何障碍可以阻挡Mr.ESC的正义感。



↑听到了受困者的求助，去想尽办法到达他的身边吧！

←开始只有一半的关卡开放，随着游戏的进行，后面的关卡会慢慢打开。

在关卡中有着电梯，绳索等等多种多样的移动工具，请根据情况的变化选择使用。这一次追加的各种方式都有需要到的地方。某些设定比起过去也有很多改变，比如搭乘传统的阶梯电梯的时候可以在中途改变行进方向。在有二重门阻挡在前的时候，最初可以打开一道，而另一道就应该在这个地图的某个地方，回忆一下过去走过的路，用心的去寻找吧！



↑各种各样的迷宫，需要利用道具和被救助者的帮助才能逃脱。

只是硬闯一点都不COOL！要用智慧来解决问题！！

本作收录了大量的关卡，有各种各样的游戏方法，现在以下面这个关卡来说明。这个关卡非常简单，就是从左下角的起始点开始，到中央解救被困者，然后带着被困者安全抵达右端写着“EXIT”的地方。详细逃脱的手法见下面的各Step。本作的难度是可以让任何人都可以轻松进行游戏的，但是也有困难的地方，能解开山一样多的谜题就需要您锻炼您的思维。目标全迷宫脱出，开始转动你的大脑吧！



↑灵活运用多样的道具！破坏墙壁需要钢铁凿子、漆黑的地道需要带着照明灯等等，要突破这里就要使用各种道具。比如这里是用灭火器把火焰扑灭。

Step1 让同行者推箱子

一开始靠近同行者马修，指示马修去推动前面的箱子，选择好以后马修就会把箱子推进前面的火坑，这样就制作成了一个可以通行的桥。



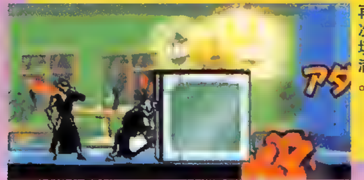
↑用箱子填塞住火坑，这样就生成了一座桥。

Step2 让同行者协助救人

前进到这里会被一个大箱子挡住。这个巨大的箱子的另一边就是需要救助的人亚达鲁特。首先指示马修去帮助亚达鲁特，然后指示拥有强大力量的亚达鲁特推动巨大的箱子。



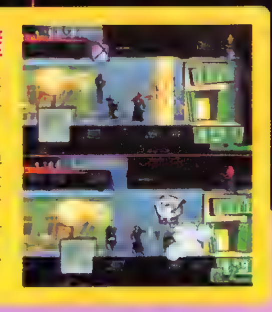
→亚达鲁特是力量最大的同行者，有他在就可以推动大型的物品，所以一定要先把他拉过来。



←指示亚达鲁特推动箱子后，巨大的箱子把火坑再次填满。

Step3 破坏墙壁

这是最后的难题，要把墙壁摧毁就需要铁凿子。而铁凿子就在2楼，让体重较轻的马修去爬绳索，到2楼去取铁凿子。拿到铁凿子以后就呼唤他下来，之后再指示他用铁凿子摧毁墙壁，这样就可以到达逃出地点了。



作为《EXIT》的续篇，本作充满了需要思考的要素，迷宫、谜题的量都大幅增加了！操作改善得更加容易上手，在操作上不存在难点。如何让各种难度的谜题在解开之后使玩家拥有成就感是这次设计的着重点。在乘坐地铁的时候，在睡觉前，每天只要揭开一个迷宫就能让人心情愉快。而且这次还可以用网络下载新的迷宫，所以本作的迷宫量是非常惊人的。请期待这个可以带给你乐趣的《“思考的”EXIT》。



成为怪兽大师解放这里 现在就展示出怪兽力量

NDS	SQUARE ENIX	2006年
	类型	人数未定/价格未定
勇者斗恶龙怪兽篇Joker		容量未定

《勇者斗恶龙怪兽篇》系列最新作在NDS登场了！本作最大的特征就是利用Wi-Fi无线网络制作的大规模格斗场、“Jorkers’GP”！！只要把培养好的怪兽数据登陆网络，就可以轻松地参加全国规模的对战大会。来了解最新的情报，为大会进行准备吧！

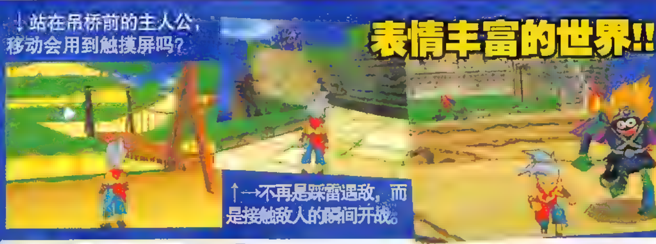
主人公

主人公是一个银发的少年，佩戴极具个性的首饰的他看上去有些叛逆。左手中指戴着的“收集之戒”是怪兽大师的证明。

成为冒险据点的阿尔卡波利斯岛

作为怪兽大师，要去世界各地冒险，而这里就作为主人公的根据地。这个阿尔卡波利斯岛乍一看是一个漂亮的地方，可是其却存在着不为人知的一面，这里面有什么秘密吗……？

这是作为怪兽狩猎场的区域，以3D来表现的世界可以进行360度的镜头旋转。丘陵地带、古城还有神殿等场所也变得多姿多彩。作为主人公的玩家可以在这样的世界中奔波，搜寻自己想要的怪兽。现在细节方面还是不很明确，不过大概是寻找可以在大会中获胜的怪兽吧？



↓站在吊桥前的主人公，移动会用到触摸屏吗？

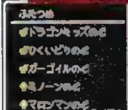
表情丰富的世界!!

↑→不再是踩雷遇敌，而是接触敌人的瞬间开战。

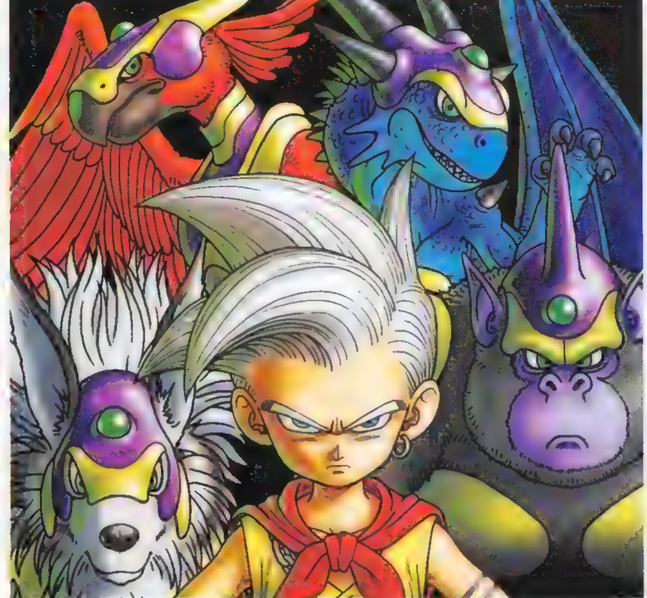
捕获 发现怪兽

从过去的系列中学习经验吧！

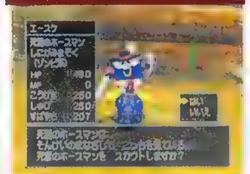
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心



↑最大的特征就是不必再交配，而是用“怪兽之心”来诞生新的怪兽。

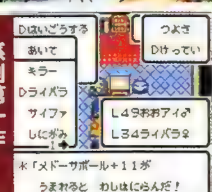


勇者斗恶龙Ⅶ 天空、海洋、大地和被诅咒的公主



↑以“收集”这个词诞生出来的作品，打败怪兽队的话，可以让他们成为同伴。

系列第一作



←用两只怪兽交配就能培育出更强的怪兽。

大地图的钥匙可以进行交换的《2》。



←把主人公分成男孩女孩两个版本来发售在当时成为了话题。

关键字是“收集”

抓住怪兽然后培养，诞生出更强力的怪兽。这一流程本作应该会继承下来。攻略、对战时发挥怪兽的特征是很重要的吧？

怪兽是很神秘的 特技

进行3对3的战斗。战斗的关键在于能否掌握怪兽身上各种各样的特技。为了组成最强的队伍，收集拥有强力特技的怪兽是必要的。怪兽会作为队伍的一员成长，然后觉醒更强的特技……

↑在主人公前站着的3只怪兽是组队好的怪兽队。



←用既能供给敌人的怪兽队！

←魔法咒纹也能在给予敌全体攻击吧！

↑为了育成最强怪兽需要做到什么程度？我们会带来更详细的后续报道！

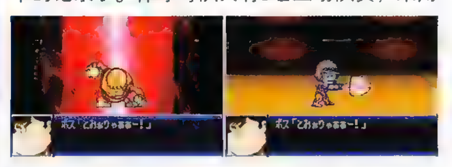


前言

俗话说，生命在于运动，体育的出现要追溯到很久很久以前了，从最初的以强身健体为目的，发展到现在，已经成为了文化和艺术。由于各国的国情不同，体育也出现了很多旁系，但无论怎么说，它和我们的日常生活仍然是密不可分的。关于体育类的游戏我们也玩了不少，无论是《WE》《NBA》还是《奥运会》等等，如此热门的题材很多厂商都不会轻易放过。在空想科学的动漫和游戏中，体育的要素更是占据了相当的比重。机器人动画漫画作品的出现，使人们的思想又不断地扩展，特别是人型机器人，由于身体、关节等部位和人类差不多，很多人能完成的动作都可以完成（当然，这也是在空想科学的大前提下）。而体育的介入实际上也不是什么稀奇的事情了，在很多机器人动漫作品中都出现了体育运动的影子，这次让我们以《超级机器人大战》为例，看看这些机甲世界的运动健儿。

棒球

棒球是我们现在经常能在电视中看到的运动项目，关于它起源的说法不一，但它的出现可以追溯到19世纪了。这项运动在日本比较火热，是1873年从美国传过去的，后来成为了大众喜爱的体育运动。1919年，这项运动传入了中国，不过早在1919年之前，詹天佑在美国留学的时候就组织过“中华棒球队”，这是国人打棒球最早的记录了。棒球每队共有9名上场队员，采用



的是回合制，共九局，双方在一局中各攻守一次，如果在9局中平局，则进入加时赛。目前这项运动已经风靡了多个国家。

无论是在《万能侠Z》中，还是在《机战》中，博斯一直都是一个非常搞笑的角色，当然这也和机体的构造有关系，使用废铁等原料做出的机器人不但能和机械兽战斗，还能做出其他机器人做不出的各种表情，实在是非常不可思议。这次的主角就是他和甲儿的弟弟，这个棒球的合体技是在《机战D》中出现的，博斯的机器人用手拖着球，甲儿的弟弟用棒球棒挥打，但是没打到球，博斯机器人的脑袋作为球飞向了敌人，博斯一阵大叫，甲儿的弟弟连忙道歉（脑袋不结实，目标又大，怨不得别人啊）。这一“武器”在《D》里面可谓搞笑之最，到了《机战J》中，这个武器从合体技变为了单人发动的“召唤技”。博斯双眼冒着热血的火焰，将头投出（不要问我为什么不是球，这种事情即便多发生几次也不稀奇），甲儿的弟弟又一次将头打向了敌阵，并且重创敌人。

除了这两个人外，在《机战ALPHA》中驾驶刚巴斯塔的高谷典子得到了车弈庆的真传，用棒球棒将能量球击出，在宇宙中打出了一记本垒打，同时还响起了掌声（你确认这掌声不是宇宙怪兽的么？）。

击剑

击剑起源于中世纪欧洲。14世纪时，在法国、西班牙等国家出现了骑士这个阶层，他们拥有着骑士道和精湛的西洋剑术，是当时很多人羡慕的阶层。此后，西洋剑术被各国的贵族效仿，成为了上层社会的一种新时常，最后发展到用此来解决贵族间的矛盾。后来，通过决斗而解决矛盾的方式引起了很多死伤，引起了国王的重视。1643



年后，法国国王路易十四统一规定了西洋剑的服装和器具，这也是击剑运动的雏形。现在击剑被列入了奥运比赛项目之一，从最早的决斗工具已经衍变为强身健体的运动，受到各国家人们的推崇。

《机动武斗传 G高达》中玫瑰高达的驾驶员祖尔修就是出身自法国的一名骑士，玫瑰高达的造型显示出了骑士的气质，而玫瑰高达的配剑就是西洋剑，配上华丽的剑法，可以说是这部动画中击剑运动的一种体现。

链球

链球是由打铁的铁锤演变而来。中世纪时，苏格兰的铁匠和矿工，在业余时间里经常用带有木柄的铁锤进行投掷比赛。此后，这样的比赛逐渐在苏格兰、爱尔兰的矿工和山民中流行起来。十九世纪后期，英国牛津大学和剑桥大学的学生，把链球第一次列为正式比赛项目。链球是田径运动中的投掷项目之一，一般投链球的都是拥有很大力量、很强壮的人，通过身体旋转使球在投掷出去后产生很强的速度和惯性，使球飞得非常远。原来是大力士的运动，通过科技手段的分析后，人们掌握了提高成绩的更好方法。这项运动可以锻炼力量，还可以增强自己的协调性和在甩重物时的平衡能力。



在《机动武斗传》中登场的重装高达，肩上的武器就是一个铁球。这个铁球先从肩上弹出，然后用光束连锁固定，并且快速旋转身体，用链球投掷前的动作抡击敌人。重装高达的体型就不用说了，重装高达的驾驶员阿鲁格也是一个身高马大拥有怪力的男人，真是物随其主啊，也许没有人比他再适合这项运动了。

射箭





射箭出现在古代，在当时没有火枪等武器的前提下，弓箭作为唯一的远程武器，一直活到了火枪的出现。最初弓箭是非常常见的狩猎武器，这一点无论是在西方还是在东方，情况都是一样的。后来，弓箭不但担任这狩猎武器的使命，还肩负着人类战争武器的使命。人们不仅在打猎的时候使用它，贵族们还会用它决定射击的准确度，于是就出现了射箭运动的雏形。随后，弓在机构上发生了一些变化，原来的一些动作只要很简单就能完成，弓从纵向的拉伸变成了横向的拉伸，变成了后来所说的弩。由于枪炮的出现，弓在战争中的地位就此结束，彻底由火枪等武器代替，而射箭也从原来的性质变成了一项体育运动。《机动武斗传》中的女主角莱因就有一手好箭法，她的日升高达最强武器就是弓，在原作动画中，为了使驾驶笑傲江湖的暴走阿莲比恢复正常，一箭设中了距离高达头部不远的控制按钮，最终才使阿莲比得救，而“必杀必中日升神箭”也成为了日升高达最强的武器。

另外一名使弓的代表人物是在《机战A》和《机战OG2》中登场的拉米亚，弓天使的主力武器就是弓，最终必杀——凤凰箭的画面相信不少玩家都会清楚记得。

艺术体操

既然刚提到了阿莲比，这里就说一下和她相关的艺术体操。艺术体操又称韵律体操，起源于19世纪的欧洲，选手要伴着音乐做出各种动作，要将身体和音乐结合起来，从最初的徒手型发展到后来的器械型，艺术体操常用的器械有绳、圈、球、棒。1962年，艺术体操被国际体联确定为比赛项目，1988年被列入了奥运会的比赛



项目中。

驾驶美少女高达的阿莲比有两个武器都和这一运动有关，一个是用光束做的绳，除了那几下抽击外，都是自由体操中的基本动作。另外一个武器是圈，不过和绳相比，圈的动作就和艺术体操中的差别较大了，圈完全是被当做回旋镖一类的武器在投掷啊，太没有美感了……

除了阿莲比外，在《机战ALPHA外传》中出场的普蕾西亚，也展示了用绳的技巧，比阿莲比用得漂亮多了，在配合上她那幼儿歌曲——春风的普蕾西亚，真实动作和韵律的完美组合啊。

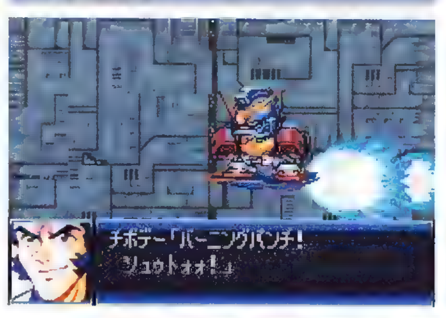
拳击



比起上面提到的一些运动，拳击的历史就相当悠久了。早在远古时代，人们为了私欲而使用武力争夺，在徒手的情况下一般都是用拳脚殴打，这也就是拳击的起源了。我们都知道，现在的拳击都是戴着手套的，而在远古时代是没有手套的，但是考古学家在古埃及的象形文字中发现埃及士兵有把“皮绷带”绑在手上决斗的记载，而且在很多挖掘出来的石板壁画上也记载了一些决斗的场面，所以认定为埃及是拳击运动的起源。拳击从埃及传到了古希腊、古罗马，观众们看的就是流血等刺激的场面，当时的比赛不记回合，直到把对手击倒为止，所以拳击在当时也成为非常流行和刺激的决斗项目。后来这一运动被广泛推广，成为了现在的拳击运动。

《机动武斗传》中的切波迪是一名来自美国的拳击手，他的所有攻击都是靠拳头，而且在攻击前护手会折到手的前面作为拳套攻击，用最强武器的时候，肩上的两个护肩会变成两个拳套戴在手上。胸口的装甲也会暴掉，露出“肌肉”，体现了职业选手的风范。

冲浪



冲浪是广为流行的水上极限运动，挑战海浪是非常刺激的，很多年轻人都非常喜欢这项运动。冲浪看似是近几十年新兴的运动，实际上却不是，英国著名航海家詹姆斯在1788年抵达夏威夷群岛时，冲浪运动就已经流行了，从此也可以看出，很久以前，人们就对挑战大自然充满了极度的兴趣。20世纪中期，轻型冲浪板的出现使更多人加入到冲浪行列中，一些沿海的国家都非常流行这项运动。

下面说的还是切波迪，他高达的盾牌实际上就是一块冲浪板，不过没有海浪，是用来飞行的“交通工具”。另外《第三次ALPHA》中，《电脑战机》里的铁木真的必杀技是名副其实的“冲浪”。

武术

武术在我国拥有着悠久的历史，在许多游戏动漫作品中都被引用。武术起源于人们平时的劳动和搏斗中，例如平时使用刀、斧做劈的动作，这实际上就是武术的基础。再随着人们平时搏斗中积累的经验和心得，引出了很多战法，武术也逐渐形成。在古代，武术是人们防身、战斗的技巧，随着时代的发展，现在大多武术是用来强身健体的，一些用于实战搏斗的招式一般也不会传开。武术在今天也成为了比赛项目，而且即将成为奥运会的项目，已经成为了一种文化。




在《机战》中有很多使用武术的角色，比如《机动武斗传》的东方不败、蔡西斯，《电童》中的出云银河等，其中蔡西斯和银河用的都是少林拳。蔡西斯和银河的扣手动作真是很相似啊。多蒙是东方不败的徒弟，虽然也使用东方不败流格斗术，不过他的格斗技巧一次又一次地验证了“左手只是辅助”这句话。另外，对于斗将戴姆斯这位被成为空手达人，但却使用武器的，就不做什么评价了……

射击——步枪

射击起源于狩猎和战斗，15世纪时，瑞士举办过火枪射击比赛。19世纪时发明了步枪，在1897年举行了第一界世界射击锦标赛。射击比赛分手枪、步枪、移动靶、飞碟4种。步枪比赛中采用卧、立、跪3种姿势射击。1984年的时候被列为奥运比赛项目。

《全金属狂潮》中的库鲁兹是名副其实的狙击手，在《全金属狂潮》中展现了相当强的射击技巧，特别是在温泉之旅那集中，那种射击准确度和速度真是让人惊叹。库鲁兹在《机战J》中的表现也相当不错，众多角色中拥有最高的射击和命中，滑膛炮的射程更是惊人。



马术

马是人类驯服的一种动物，而且成为了原来人类的主要交通工具。提起马术，大家可能都会先想到骑士这个职业，马是骑士们的朋友，战马和骑士并肩战斗，骑术也是在无数次战斗中磨练出来。马术起源自中世纪欧洲，是人们在战斗和生产中总结出来的。骑马、赛马成为贵族皇室们的传统运动。马术运动是目前各种和马相关的运动中，唯一一个列入奥运比赛项目的。马术对骑手和马之间的互动要求很高，例如做动作、越障碍等，这些都需要和马平时建立感情达成默契，马术是相当有难度的运动。

在机器人动画中也有很多以马匹为坐骑的，比如神高达和风云再起，《NEO盖塔》中的德克萨斯牛仔，以及《OG2》中某曾加和某龙卷。比起现实中的马术，这些直接对坐骑下达命令的要简单多了。



跑步

最后登场的一般都是重量级的角色，作为本文中最后登场的这个运动，和我们平时的生活是紧密相关的，它是一项全民运动，也是平时锻炼的一种方式。跑步的起源就太久远了，可以说在没有人类前就有了这项“运动”，当然这其实是陆地动物们的本能，在追赶猎物或被追赶的时候，跑的稍微慢些就会成为“别人”的佳肴。人类直立行走后，就开始使用双腿来跑步，在远古的时候还有像夸父追日这种用自己双腿挑战自然的热血故事。现代奥运中有很多和跑步相关的比赛项目，这些都是从古代奥运的项目演变而来。跑步从最初的生存本能发展到现在的竞赛项目，也体现出了人类的竞争心和智慧。

既然是最后一个了，那么就找个稍微恶搞一点的对象吧。机器人既然能像人一样行走，跑步也是非常简单的，不过在《机战J》中，这个波太君和量产型波太的跑步是很搞笑的。看过原作的玩家们肯定能想起来，相良宗介带着那些小流氓救出莲和千鸟后，在街上排整齐的队跑步，而且还唱着歌。相良是一个军人，这种跑步是军队里才有的，唱的歌是美国军队跑步时的调子，和我们平时喊一、二、三、四是差不多的，不过这个歌词经常是即兴发挥。





警告：目前在2.5版本PSP上使用降级程序比较完美，但是由于程序存在未知缺陷，降级后PSP部分功能有所缺陷，比如使用DAX引导游戏出现黑屏现象等。所以PG并不推荐使用目前还不太完善的降级程序，PG忠告各位玩家谨慎后行！使用降级程序出现任何问题与本刊无关。

前言

从PSP可运行模拟器开始，到无盘运行《Lumines》的ISO文件，SONY公司和PSP黑客们的较量就没有停止过。一方面是通过不停地升级固件“抢夺”失去的阵地，另一方面则通过各种技术手段冲破硬件限制，继续运行游戏ISO和各种自制程序。

经历了MSD Loader、DevHook、UE、RunUMD、MPH、eLoader的玩家，从1.0、1.5的破解，到2.0以上版本的软件模拟，使用过这些都可称“革命性”突破的引导程序，一定为它们的一次次更新而欢呼。但是目前能够“完美”运行这些程序PSP必须是1.5版，所以早就停产的1.5版PSP变得奇货可居，新品零售价格涨到了2000以上，玩家卖出自己的1.5版PSP不赔反赚，成为主机销售的怪现象。

继MPH 2.0 PSP降级程序之后，一款能够把2.50/2.60版PSP降级为1.50版的降级程序推出，成为了今夏热点，也使2.50/2.60版PSP成为玩家购入主机的新选择。

一 原理简介

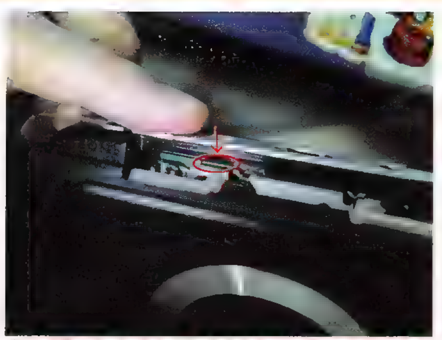
SONY为了堵住1.5版本运行ISO功能的漏洞，发布了2.0版本固件。新版本在程序上增加了一些新功能，比如设定桌面壁纸功能、网络浏览器等等。但是黑客们通过研究这个增加了大量庞杂代码的系统，再次发现了漏洞。一个查看图片的bug可以导致内存溢出，进而可以欺骗2.0系统让其运行1.5版本的固件升级文件。所以2.0的PSP被降级到1.5。

此后Sony相继推出了2.01,、2.5、2.6版本的固件，目的是堵上漏洞。同样增加了新的功能来吸引已购买了主机的玩家升级，并且这之后的游戏也要高版本的固件才能运行。但是，黑客们发现了《横行霸道：自由城故事》中的一个溢出漏洞，通过它同样可以运行ISO和自制程序，而通过和eloader和emenu，还有修改过的1.5版固件搭配使用，在原理上能够实现强制写入低版本固件的过程。

二 主机辨别

Dark_Alex发布的这个降级程序目前只能对应一部分PSP，而不能用在主板编号为TA-082的PSP上。所以在降级之前，首先应该确认自己的2.5版PSP是不是TA-082主板。如果是TA-082主板就不要使用这个降级程序了。

确认方法如下：打开PSP的UMD仓，可以看到主板左侧有如下字符标记：1CB001、1C6001、1C9001，或者没有字符。这个标记被主板上方UMD仓的部件挡住了一部分，但是仔

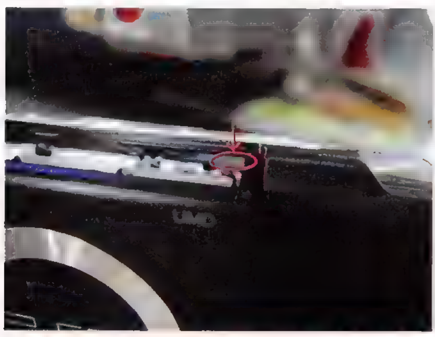


↑圆圈位置为字符标记，根据标记可判断是否能够使用降级程序

细看还是能看到的。

而主板右侧有可能会有如下字符标记：IC1003（颠倒着的）或者没有字符。

如果左侧字符符合上面的标记（1CB001、1C6001、1C9001，或无字符），而右侧没有IC1003字样，表示这个PSP非TA-082主板，可以使用降级程序。如果右侧有IC1003字样，则表示这是TA-082主板，就不要使用目前的降级程序了。

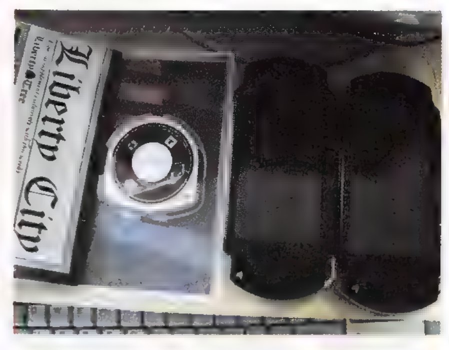


↑这款PSP主板右侧有倒置的IC1003标记，目前还不能降级



↑这款PSP主板右侧没有IC1003标记，左侧为1C6001符合降级标准

如果玩家手上的PSP主板右侧没有IC1003标记，又符合可降级标准，那么就进入下一步——准备降级所需程序。



三 前期准备

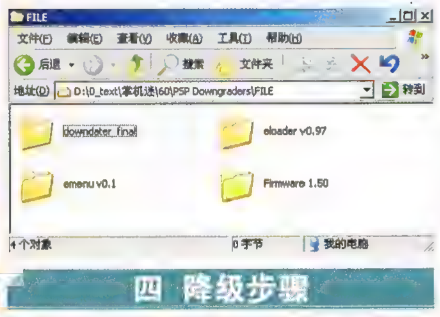
硬件方面：理论上使用降级程序需要两台PSP配合，一台1.5版破解1.5版本的固件，一台用于降级的2.5/2.6版，还需要一张带2.01固件升级程序的《横行霸道：自由城故事》（GTA：Liberty City Stories）。由于要使用GTA的漏洞引导eloader和emenu，而带2.60版固件的GTA已经修正了这个漏洞，所以2.60版GTA不能用于降级。实际上现在已经可以不用1.5版PSP的主机协同降级，后面详解。当然，还需要一台电脑。



《横行霸道：自由城故事》固件版本鉴定方法：观察盘右侧下方编号。ULES-00151#和ULUS 10041为2.6固件升级版本；ULES-00151#2为2.01固件升级版本。

软件方面：Dark_Alex的降级程序原理很简单，虽然存在一定的风险，但是好处是在不改动硬件的情况下，使PSP 2.50/2.60版本的主机降回1.50版，并且可以再升回2.50/2.60，当然还能再降回1.50……除了要用带2.01升级固件的GTA游

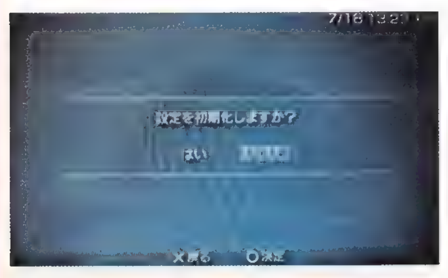
戏UMD以外，还要准备降级所需要的程序。这些降级程序分别是downdater_final，eloader v0.97和emenu v0.1，SONY PSP 1.5版本固件Firmware 1.50。



四 降级步骤

在1.50版本PSP上的操作步骤：

1.首先恢复PSP的默认设置，然后重新设置一般；

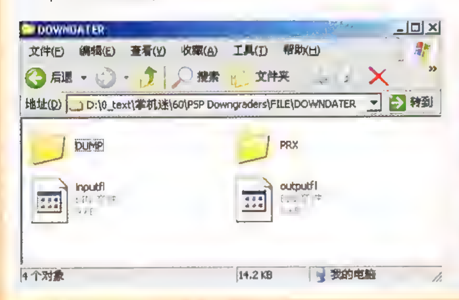


2.设置完成后，把SONY官方PSP 1.5版本固件放到PSP/GAME/UPDATE文件夹中；

3.把降级程序downdater_final/1.50 HELPER文件夹下的downhelper和downhelper%文件夹拷贝到PSP/GAME中；

4.选择运行downhelper程序，程序自动破解1.5版本固件文件，在记忆棒中生成一些文件，这就是经过修改的升级文件。完成后，程序会自动退出。

5.连接PSP和PC，把PSP/GAME/UPDATE中的updater删掉；

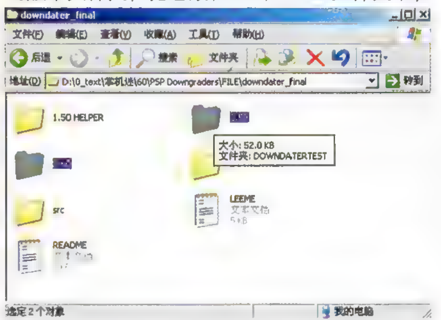


6.这时你会发现记忆棒根目录下生成了一个新文件夹“downdater”，里面包含了2.50/2.60的降级程序，把它们拷贝出来，准备下一步降级使用；

前面说了，没有1.5版的PSP主机的话，也能够给2.50/2.60机器降级。方法是直接下载自带downdater降级程序的程序包，这样一来就不需要1.5版PSP进行破解了。目前网上大多数破解网站上的降级程序最终版都自带了破解好的降级文件，所以下载后就省了在1.50版本上的操作步骤，直接使用破解好的程序在2.50/2.60上进行降级操作。

在2.50/2.60 PSP上的操作步骤：

1.首先根据主机的版本选择降级程序。无论是使用1.50 PSP自己生成的文件还是从网上下载的，都包含这些文件。2.50版PSP降级需要使用downgrader/2.50/downdatertest；2.60版PSP使用downgrader/2.60/downdatertest。找到对应的版本文件夹，把它放在PSP/GAME文件夹下；



2.把1.5版本或者降级程序包中的downdater拷贝到记忆棒根目录；

3.把eloader中的三个文件夹（eloader、photo、savedata）拷贝到PSP文件夹下。再把emenu拷贝到PSP文件夹中。

4.把PSP连接上充电器，保证降级过程中的





电量充足。建议先开机把已有的GTA存档删除，这样进入GTA后可以直接进入eloader。

5.删除存档后运行GTA，在游戏主菜单中选择读取记录进入eloader；

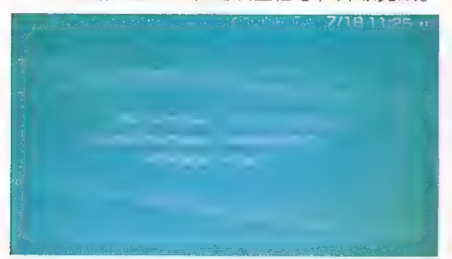
6.进入eloader后，选择运行downdater test。



7.运行downdater text后，记忆棒指示灯会闪烁不停，这表示PSP正在刷写。这时不会看到任何画面。大约1~2分钟后，记忆棒指示灯停止闪烁，自动重启出现错误蓝屏画面，按○键再次重新启动PSP。



8.重新设置PSP初始设置信息，降级完成。

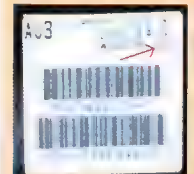


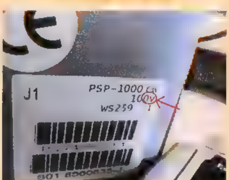
小知识：从PSP包装盒分辨主机版本

■美版包装盒■



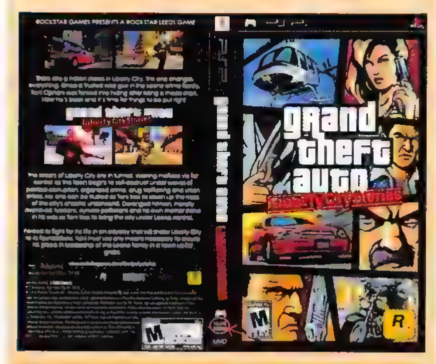
■澳大利亚版包装盒■ ■亚洲版包装盒■





无字母	日版1.0版、美版1.5版
A	1.5版
B	1.51版
C	1.52版
D	1.52版
E	1.52版
F	2.0版
G	2.01版
H	2.50版
I	2.60版

根据GTA包装分辨游戏升级固件版本



欧版ULES-00151#	可用于降级的GTA版本号
英国版ULES-00151#2	不可用于降级的GTA版本号
美版ULUS 10041	不可用于降级的GTA版本号

DS硬件周边



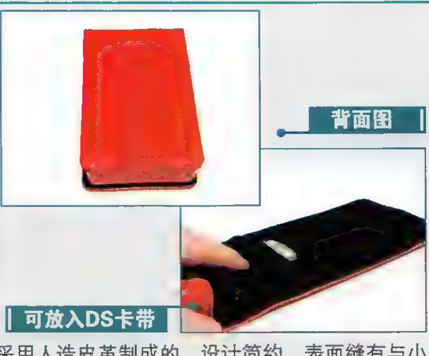
可爱的心形拉链柄

内部空间充足

- 厂商：ロアス
- 价格：1680日元
- 外形：长15.5cm，宽9.5cm，高3cm
- 重量：53克
- 颜色：蓝、粉红

这款小包仿照女士用化妆包设计，外观简洁大方，正面有银色的DS铭牌，与银色的心形拉链柄相衬。小包两侧都有挂环，MM玩家可以挂上自己钟爱的背包链和小挂坠，小包本身很结实，不会因为长期背在外面而易损坏。为了防止DSL表面碰触到拉链齿，拉链下特别设置了一层保护带。包内部的空间很大，DSL放进去之后周围还空出一圈来，即使插着GBA卡带往里放也完全没问题。





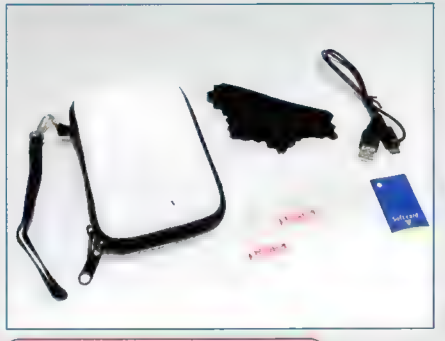
背面图

可放入DS卡带

- 厂商：モリガング
- 价格：1260日元
- 外形：长14.4cm，宽8.5cm，高3.7cm
- 重量：65克
- 颜色：浅棕、黑、深蓝

这款产品是采用人造皮革制成的，设计简约，表面缝有与小包同色的DSL LOGO。小包前后两面与底部有2mm厚的软垫保护DSL，背面有很宽的腰带环。包盖以2×5cm的魔术贴封口，并设有放卡带的小袋，可放置2枚DS卡或1枚GBA卡。包内部柔软的材料不会擦伤DSL表面，主机放进去之后还会露出1cm的部分，把电源灯那头向外放置时可以很方便地看到电源灯。

游戏不是人生的全部，却绝对是人生中必不可少的，愿与善于利用游戏来放松心情的人交朋友。（何润昌）
男，14，广东省珠海市拱北中学初二六班，519020





背面图

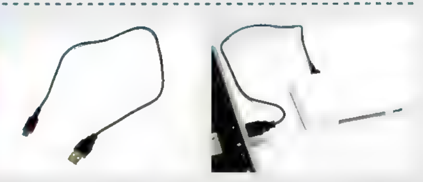
能并排放入4枚DS卡带

- 厂商：DIGITAL COWBOY
- 外形：长15.3cm，宽9.3cm，高3.5cm
- 重量：71克
- 颜色：白、浅蓝、深蓝
- 附带贴膜、USB充电线、擦屏布

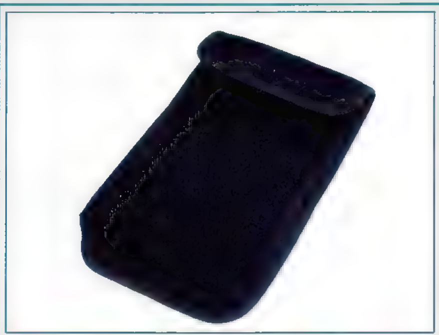
小包使用EVA材质制成，外表面覆盖着一层很薄的聚亚安酯，能够完好的保护DSL不受外力冲击。小包侧面有一条长度15cm的挂绳和两条拉链，挂绳可单独取下，背面有黑色的腰带环，可以将小包挂在腰上。包内部的网袋中可并排放入4枚DS卡带或3枚GBA卡带，美中不足的是合上之后卡带棱角会直接接触DSL的上表面。



附带的两张贴膜分别对应DSL的上下屏幕，上屏贴膜尺寸为53.1×68.7mm，下屏贴膜尺寸为47.2×63.1mm，厚度均为0.12mm。用附带的硬纸卡可以有效地防止气泡残留，贴膜对屏幕的附着力很强，所以无法揭下之后再次使用。



使用附带的USB充电线可以很便利进行充电，充电时间约为3小时10分钟。充电线的长度略少于50cm，直径2.3mm，利用台式机的前置USB口或者笔记本电脑进行充电非常方便，这个周边对打算用PC给DSL充电的玩家来说非常有吸引力。





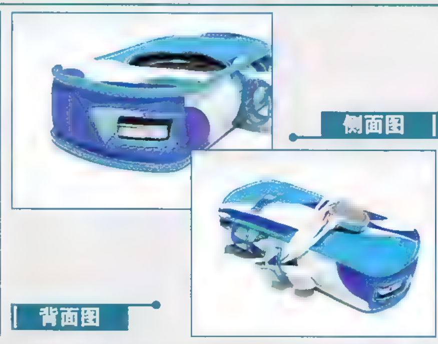
- 厂商：suono
- 价格：3800日元
- 外形：长16cm，宽9cm，高3cm
- 重量：32克
- 颜色：黑、深蓝、白

小包整体材质为纯棉布料，表面的布较为粗糙，里面的布薄而柔软，因此便携性很优秀，但是无法降低自外部的强烈冲击。背面条纹布的小袋以斜裁带束口，用于存放耳机等周边。小包内面与DSL贴合紧密，即使开口向下倒置，DSL也不会滑落出来。取出主机时需用手指轻捏小包底部将主机推出两厘米，然后整个抽出来。如果DSL上插有GBA卡带，就无法收入小包中。

放假要开始了，我要玩《FF3》《洛克人ZX》以下省略好多游戏，我好像玩不过来。（黄尚子）
男，15，上海市闵行区莘朱路222弄25号101，201100







- 厂商：SCEJ
- 价格：33600日元
- 外形：长170mm，宽75mm，高30mm
- 重量：66克

这是以使用几何图案和艳丽色彩为主要设计风格的EMILIO PUCCI与SCEJ联合推出的PLAYSTATION Signature PSP case，羊皮材质使手感非常柔软，且每一款PSP包的图案分布和色彩都是独一无二的。将PSP正面向下放进去之后，从包侧面可以对电源键进行操作，耳机线可以绕在包外面固定起来。名家设计的精品虽好，但是价格实在令人咋舌。





- 厂商：SCEJ
- 价格：2200日元
- 外形：长110mm，宽65mm，高75mm
- 重量：180克
- 颜色：黑、乳白

PLAYSTATION Signature系列中的PSP stand，这个支架用两块厚度1cm的丙烯树脂板对拼而成，上面有PSP和△○×□的LOGO，SCEJ推出的PLAYSTATION Signature系列周边都是带有这种标志的。将PSP放置在上面后形成55度左右的倾角，支架长度小于PSP，因此PSP两边悬空，放置时不影响充电以及耳机的使用。透明的丙烯树脂板搭配黑色或乳白色的另一块板，恰好对应PSP的颜色。

男，17，广东省茂名市春华学校初二15班，525400

- 厂商：SCEJ
- 价格：8000日元
- 外形：长192mm，宽110mm，高21mm
- 重量：52克
- 颜色：黑、乳白

- 厂商：SCEJ
- 价格：4000日元
- 外形：长90mm，宽95mm，高17mm
- 重量：25克
- 颜色：黑、乳白

PLAYSTATION Signature系列中的PSP pouch和UMD pouch，都使用牛皮制成，表面有鳄鱼皮样的压纹。两款周边的拉链都是塑料的，内部为灰色软绒布，不会擦伤PSP和UMD表面。PSP pouch装入主机后还能露出耳机端口或充电端口，UMD pouch最多可叠放4枚UMD。



- 厂商：罗技
- 价格：980日元
- 重量：12克

著名的罗技公司为PSP特别设计的液晶屏保护盖，聚酯塑料制的本产品厚度为1.2mm，上面以两个小突起固定在USB接口两边，下面的两个卡槽延伸到PSP背面，完全不影响仓盖的开合。保护盖的透明度很高，几乎不影响画面的亮度和色调。

男，11，甘肃省兰州市金港城小区金安花园十三号楼一单元801，730050



文/窗外不归的云　责编/岚枫

电影卡产品最新动态

G6 Lite换壳业务正式开始

首发的贴有“测试版”字样的G6 Lite的免费换壳服务正式启动。购买G6 Lite的玩家有福了，只要凭原有的旧款白色外壳就可以免费索取新外壳两套，同时颜色分为珍珠白、冰蓝和海军蓝三种颜色，用户根据自己的需要，可以任意选取相同或不同颜色的外壳。此次外壳更换服务可以通过两种途径，其一是在就近的G6 Lite游戏专卖店直接更换，另一种方式就是通过GBalpha网站办理更换外壳的手续，这样即可最大程度的确保希望获得新外壳的玩家都能够获得正常的服务。

新的G6 Lite的外壳有如下特征：改进了外壳颜色的配色，使之和NDS主机的颜色浑然一体；采用新型设计的外壳扣具，更换外壳更为简单和方便，并且卡带上下面板严丝合缝；卡带外壳尺寸全面符合标准DS防尘卡槽标准，插入NDS不会有丝毫的紧迫感；采用新型的强化型ABS塑料，减少因为外力挤压导致的对内部电路板的损害。更换外壳的具体实施办法和详细事宜请查阅电影卡服务网站www.gbalpha.com服务公告的有关内容。

为了规范产品线，G6 Lite语言版本开始划分，目前的G6 Lite已经开始分为简体中文版、繁体中文版、英文版、日文版和国际版，除了国际版的G6 Lite可以使用任意版本的内核进行升级



外，不同语言版本的G6 Lite必须使用对应语言版本的内核升级才可以使用。因此当出现了语言版本不对的提示时，请用户按照提示安装对应语言版本的内核进行升级即可恢复正常操作。中文版的G6 Lite已经有了中文包装和详细的中文功能介绍。

和之前G6 Lite刚上市时的紧张供货情形相比较，目前G6 Lite的供货量已经有明显的改观，较为充足的供货量和全新的中文版包装及丰富豪华的附件，使得G6 Lite在大部分地区的销售商中都有销售，同时新的配套外壳已经改为每套G6 Lite里面附带三种颜色的DS Lite外壳，这样减轻了商家进货的商品复杂程序，也让玩家挑选起来更简单明了，基本对应了目前市场上主流的NDSL主机的颜色，至于黑色和粉红色，官方也表示将根据主机的颜色尽快推出配套的外壳。

G6 Lite的新系统一出则受到了广泛的好评，自动中文游戏名称识别、游戏缩略图标、分组DS游戏存档备份和原版DS游戏卡存档继承功能都是最新设计出的十分人性化的豪华功能外设，此外，最新的内核更新还加入了电池状态显示等功能，这样G6 Lite的系统整体将变得更为智能化，新的G6 Lite真正达到了“美、薄、精、智”的全部要求。

电影卡软件速递

G6内核更新

最新的G6内核4.1a中文版主要是在稳定性方面的强化，GBA端和NDS端都加入了存档三重验证机制，可靠性进一步提升。并且增加了电池电力状态的监测功能。正常情况下，电池状态显示在G6主菜单的上方中心位置，为电池和电量的图标显示状态，当电力不足时，电量图形将变为电源插销，同时和电池图标一同闪烁，表示电力不足，需要即时充电的信息。当电池电力进入不足的状态时，G6 Lite的工作状态也会进行相应的



改变和调整，以提高系统的安全性和随时断电可能产生的各种问题。

新的内核还解决了存档过程中进行三重验证时可能导致的死机问题，GBA压缩ROM的提取功能也进行了修正。目前G6 Lite的各种主要功能都已经进入非常成熟的时期。

由于内核升级要求对应语言版本，并且要在GBA模式下完成升级，因此出现了语言版本不对的问题NDS端的系统将无法使用，要切换到GBA模式来重新升级对应语言版本的内核。如何进入GBA端让一些新手不知所措，其实无论玩家手中的NDS主机刷机与否，都可以进入NDS的主菜单，选择启动GBA游戏来进入GBA模式。

对于刷了FlashMe的NDS主机，可以先按住Select键再打开NDS主机的电源，这样就可以进入NDS主机的主菜单了，之后选择启动GBA游戏就可以一切OK了。使用PASSKEY或者PASSCARD等引导产品的用户，取出引导设备再开机也可以进入NDS主机的主菜单。这里还是提醒用户多多注意日常操作的小技巧，不要只顾得游戏连最基本的DS主界面都想不起来如何进入。要想玩得好，仔细观察不可少，其实很多小技巧就是在这些点点滴滴上积累起来的。

电影卡影视快车

《遥远时空》是由人气漫画家水野十子改编自日本光荣针对女性玩家所推出的“新罗曼史”恋爱游戏系列作，此次GBalpha提供的影视下载正是此游戏衍生出的高人气动画作品。据透露，作为GBalpha提升电影卡电影功能人气的核心作品之一，此片费了不少工夫，除了将电影完整的翻译到普通话配音，连片头主题歌和片尾歌也进行了高水准的翻唱。喜欢这个系列游戏作品的游戏FANS和动漫FANS都是绝对值得珍藏的。影片全长788分钟，立体声环绕音效配音，分为26话，并且日本电视台公映时的未公开场景此次也被完整收录！那么就让我们一起期待影片的正式下载吧，电影卡将让NDS成为真正游戏与动漫的乐园。

电影卡前沿消息



电影卡的PDA系统将推出精简版。精简版在功能上根据用户反馈的意见，保留了最常用的功能组件，包括PDA系统强大的三本字典功能。在体积占用方面，去除了发音库和需要储存空间的PDA组件文件体积将大幅度缩小，预计将只占用10MB左右的空间，较之前80MB的完全版缩小了很多，这样将可以让每一个G6/M3用户都可以有空间来安装这个组件。根据G6三重验证机制的需要，G6游戏DUMP工具也将发布两种新版本，即具备数据验证功能和没有验证功能的两个版本，两种版本在游戏DUMP的速度上有很大差异，没有数据验证的效率是有数据验证的5倍之多，当然就安全性来说，就像刻录光盘是否进行数据验证功能一样，一般的即便不进行验证，通常情况下也不会出现问题。这样可以满足不同人群的使用要求。



SuperCard专栏

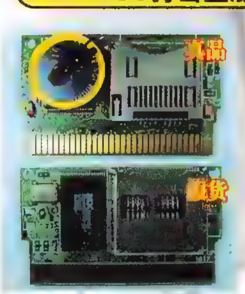
文/窗外不归的云
责编/岚枫

SC专用软件更新报告

《洛克人ZX》这个ROM DUMP出来了，结果SC的玩家在玩这个游戏时却发现不能正常游戏，像这种大作自然不能被忽视……不久官方就发布了最新版的2.542转换软件，以下是具体更新：

- 0451 大战略DS战斗画面开启死机
- 0484 洛克人ZX转换后黑屏或存档问题
- 0485返回死机的BUG
- NDS补丁库更新至0485

SC打击盗版公告



随着SC的热卖，盗版商们也把注意力投了过来，目前SC-SD以及SC MINI Sd都在市面上发现了相应的盗版，那么消费者在购买时应该如何选购呢?以下是一些盗版卡的辨别特征，希望对广大的玩家有帮助。

由于目前市面上的主流SC型号是SC MINI SD，所以先介绍SC MINI SD的盗版辨别方法，而目前的SC MINI SD盗版主要有两个版本，按照没有电池的、有电池的先后顺序来给大家介绍。



1、没有电池的SC MINI SD盗版特征：

- 卡带正面缺少充电电池，贴纸模糊。
- 反面缺少晶振。
- 正面电路板省去2颗电容以及部分电阻。
- MINI SD卡座粗糙拔插十分费力。
- 卡带模具材质色彩浑浊。

2、在没有电池的SC MINI SD盗版出现后，有电池的SC MINI SD盗版也很快上市，以下是识别方法：

- MINI SD正面插入（真品为反面插入）
- 此次加了电池。
- 卡带正面贴纸模糊。
- 反面缺少晶振。电路板排列完全不同。
- 正面电路板省去2颗电容以及部分电阻。（游戏稳定性于电压稳定隐患）
- MINI SD卡座粗糙拔插十分费力。
- 卡带模具材质色彩浑浊。



真品模具正面下方是有个圆的

除了SC MINI SD外，市面上的SC-SD假货也很猖獗，最开始上市的SC-SD假货电路板为黑色，比较好辨别，现在又出现了电路板是绿色的假货，为识别增加了难度，而且这个盗版可用SC的软件。但是有一点，此盗版卡稳定性不好，有时会出现花屏。请各位玩家注意购买正版。

新版SC－SD盗版卡带特征：

1、卡带上贴纸颜色浅，图案模糊。
2、模具正面略有差异，看下面的图可点击放大。
3、运行NDS游戏不稳定。

目前盗版已经将PCB板换成绿色所以不能以PCB板的颜色区别盗版了，需要注意的是贴纸清晰度依然模糊颜色浑浊。



责编/岚枫 文/窗外不归的云

EZ专用软件更新报道



7月18日，EZ4专用软件更新到0710版，而内核也更新到0710版，以下是具体更新内容：

EZ4核心 datecode 20060710：

1、在设置里增加了存档模式，允许自动存档和强制存档

2、自动存档：开机存档时可以通过按键跳过

3、强制存档：开机时强制将内存中的存档备份，最大限度保证存档安全(爱用Save/Load大法的人要慎用)

4、NDS端的设置是第三个图标

EZ4Client datecode 20060710 版本号Beta3：

1、兼容性更新到0491

2、支持了iQue rom. 0001-0003

此外，在EZ4Client datecode 20060629 版本号Beta3中，也有以下更新：

在设置菜单里面增加了软复位按键自定义功能(目前仅GBA)

注:只有用新版本传送的GBA游戏可以使用自定义的复位按键，之前已经存在miniSD/MicroSD上面的GBA游戏还是原始默认的L+上+A+B

EZ PASS3发布 引导卡市场烽烟四起



EZPASS3并非EZ公司的第一款引导卡，之前也有EZPASS以及EZPASS2上市，只是它们需要配合正版卡运行，也就是所谓的PASSME设备。而EZ PASS3不需要正版卡即可起到引导作用，NDS真卡大小比较讨好人。

实际上，自从Superkey/PASSCARD3发售后，引导卡市场就变得有趣起来，原本价格很高引导卡瞬间下滑，之前接近300元的引导卡失去市场，150元左右的NDS真卡大小的引导卡控制了局势。EZ公司不甘寂寞，这才推出了EZ PASS3。EZ PASS3解决了一些EZ4用户的难题，因为EZ4之前是不能使用Superkey/PASSCARD3引导的，这样买了EZ4就只能刷机，或者购买MK4来引导。现在EZ PASS3上市了，EZ4的玩家就可以直接使用EZ自己品牌的引导卡了。

初见此卡的感觉是包装比较简陋，作为100来元的引导卡，包装确实没必要做得太好。取出EZ PASS3后，第一印象就是标签LOGO设计得太丑，在蓝色的背景上面简单地印着“EZ PASS3”的字样，下面还有一行“For Nintendo DS and DS Lite”的文字，总得来说，EZ PASS3的外壳模具一般，LOGO设计又丑，给人以赶工之嫌，EZ不应该是这个样子啊……

和MK4类似，EZ PASS3拥有NDS引导模式，也就是开机会先进入NDS本身的菜单，这时候再选择NDS模式才会引导烧录卡，这和Superkey/PASSCARD3不太一样了，因为它们是以GBA模式引导，开机直接进入烧录卡的NDS模式。用NDS模式引导有一个好处，开机后就可以调整亮度或者直接进入GBA模式，又或者设置系统属性。不过EZ PASS3只有NDS引导模式，不像MK4还有GBA引导模式，这样有时候觉得每次开机都要进入系统菜单很烦时就没有办法了。

话说回来，既然都拥有NDS引导模式，那么EZ PASS3也像MK4一样拥有自己在NDS菜单下的Logo，EZPASS3就显示EZPASS3 BOOT DEVICE的标志。

经过测试，EZ PASS3可以正常地引导目前市面的主流烧录卡，包括M3\EZ3\SC\G6，之前Superkey和PASSCARD3不能引导升级了内核的EZ4，现在EZ4的用户除了MK4之外，也可以用EZ自己的烧录卡EZ PASS3来引导了。

引导卡的最大好处就是不用对主机进行改动，特别是对行货主机而言，这个作用太明显了，买了IDS或者IDSL，只要使用引导卡，就可以保留中文界面，同时还可以尽情地玩烧录游戏，一举两得，所以，EZ PASS3正适合那些不愿意刷机或者想保留主机原色的朋友。



DevHook新版发布——模拟2.71版PSP



前几期PG报道了6月初BOOSTER发布了新版DevHook的消息。DevHook v0.40版最大的改进是增加了系统模拟功能。就是说使用这个引导程序可以把1.5版本的PSP模拟成2.0、2.5系统。模拟成高版本固件的PSP，不仅可以不用升级直接收看AVC电影、可以直接更换壁纸，对玩家来说最主要的是可以玩到更多高版本对应的游戏ISO,并且可以通过模拟2.5系统实现联机功能。一个多月过去了，BOOSTER通过不断的更新，使这个“怪兽”软件目前已经升级到了V0.44版。

V0.44版已经模拟到了2.71版固件系统，经过玩家大量的测试，使用2.6固件中的reboot.bin, system.ireg和system.dreg文件，程序可以完美运行。

使用方法比较麻烦，步骤如下：

1.下载DevHook 0.44，把所有文件都按照以前版本的方式拷贝到记忆棒中。

2.从SONY网站下载EBOOT.PBP。

3.使用pbp unpacker或者相似的软件打开EBOOT.PBP，解出DATA.PSAR程序。

4.把DATA.PSAR放到记忆棒根目录。

5.在PSP上运行DevHook安装程序。

6.再次解出DevHook 0.44文件，覆盖dh文件夹中的所有文件。

7.在网上找到reboot.bin 2.71版本。

8.把这个reboot.bin文件放到记忆棒下的\dh\271\文件夹下。

9.安装完成。

新版除了模拟2.71系统，运行高版本游戏的ISO以外，还支持了播放FLASH格式的文件，还可以无盘运行1.0和1.5系统的游戏、通过RunUMD运行游戏、观看UMD影片和收听音乐。设置方法比较简单，下面是模拟2.71系统运行使用浏览器和RSS的设定方法。

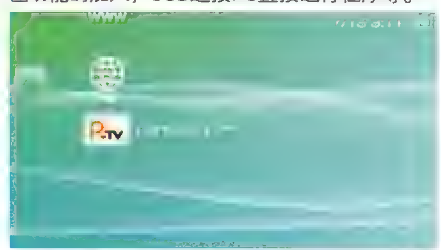
UMD SELECT: UMD Disc
UMD MOUNT: UMD DISC
UMD VERSION: no change
FIRMWARE: 2.71(MS hook)
CPU CLOCK: 222 Mhz
BOOT SELECT: Reboot XMB
PL-ADR: 89000000 (in: OTHER/preload address menu)

◆DevHook v0.44版的众多简易安装程序

原版DevHook v0.44版的使用方法比较复杂，所以众多简易版本随之出现。比如

Zettablade的All In One Custom firmware module，TheBuzzer的

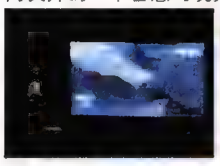
My devhook launcher mod，SiGGi的autoboot 2.71 without iso and umd，还有国内模拟器界达人HK$的devhook direct launcher mod，等等。这些“新版本”DevHook除了使用更加简易,还增加了不同功能，比如启动选项的改进，截图功能的加入，USB连接PC直接运行程序等。

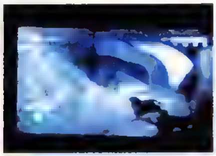


PSP机能无限？——模拟XBOX和NGC

软件 Software

7月初，一个网友在Youtube网站上发布了一段使用PSP运行XBOX FPS大作《光环2》的视频。从这段时间很短的视频中可以清楚地看到在PSP上流畅地“运行”《光环2》的情景。这段视频片断让人不敢相信，当然不用想这是某些网友开的一个善意的玩笑。





（视频地址：http://www.youtube.com/watch?v=oONLEUQgpzl&eurl=）

这之后没过多久，一个名叫Chathurga的人也在Youtube上放出了一段视频。这段视频同样让人目瞪口呆——视频中演示了在PSP上模拟运行NGC游戏《赛尔达传说：风之韵》的过程。Chathurga声称通过很长时间的努力工作，他已经实现了在1.5版PSP上无声模拟NGC游戏《赛尔达传说：风之韵》了。除了没有声音之外，游戏也无法控制，当然运行速度也非常慢。作者宣称赛尔达是从日版游戏中提取的，这段模拟演示只是技术演示，大家不要抱太大希望。因为目前遇到了很多困难，包括画面模拟和按键方面，这些问题目前都没办法解决。目前不能模拟出声音，当然很可能永远都不会有声音……

通过视频我们可以看到他的这个GC模拟器名叫Gamecube Emulator Alpha v0.01。当然这很可能又是一个玩笑。





（视频地址：http://www.youtube.com/watch?v=wNplQPz7FNU&eurl=）

PSP视频播放器 PMP VLC v0.0.9 发布



jockywoo2001发布了PSP视频播放器PMP VLC最新版V0.0.9。这个版本支持AVC硬件视频解码。现在可以通过PSP WIFI网络直接收看在线TV和DVD格式的高质量视频了。并且画面使用480x272全屏播放都能够保持在每秒25帧的流畅速度。

具体更新如下：

1.增加了AVC硬件视频解码功能。

2.画面缩放功能正常了。（在播放视频过程中，按start键可切换480x272模式）

3.在主菜单中按R键可以连接网络，并且显示IP地址。

4.可以在pmp.ini文件中添加5个视频和5个音乐文件夹。

5.除了选定的文件，网络路径不显示在文件名中。

6.提供了VLC 0.8.5自动安装程序所需要的pspfiles.html文件。

7.解决了若干VLC和网络文件缓存错误。

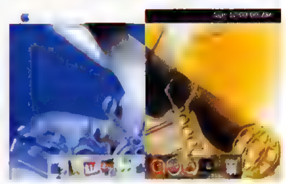
8.提供了VLC 0.8.5可以使用的视频解码文件、DVD、流文件、获取设备资源等。

9.修正了文件列表中上一个音乐文件重放的问题。

（下载地址：http://rapidshare.de/files/25955459/PMPVLC009-binaries.zip.html）

PSP浏览器X5开发版发布



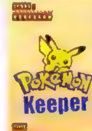


KaotiK DesignZ发布了X5 PSP网页浏览器的开发版。X5版中增加了很多全新的功能。在下个版本中，将集成正式发布的游戏、软件、MOD，但是X5的开发小组不允许对浏览器的核心进行任何修改。所以请注意在进行二次开发之前，要先详细阅读他们所提供的文档。

自制游戏《口袋妖怪管理员》V2版发布

软件 Software

Playeradvance发布的第三款自制程序。《口袋妖怪管理员》是借鉴于益智解谜游戏《动物管理员》，利用口袋妖怪作为主题的自制游戏。感兴趣的朋友去Playeradvance官方网站下载。



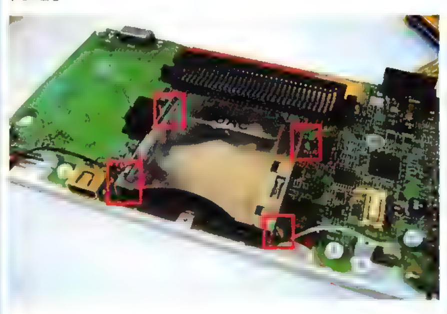
（地址：http://www.playeradvance.org/forum/showthread.php?t=3040）

有趣的硬件改造——NDSL超频x1.7




最近，一个日本的硬件达人成功地把NDSL超频，使得运行游戏的速度（画面和声音）都提高了1.7倍。这个超频工作需要拆开NDSL进行焊接和切割部件工作，整体流程比较复杂，所以需要一定的职业技术。

经过努力，如果改造成功，那么可以通过NDSL外部安装的一个开关进行“正常模式”和“超频模式”的切换。游戏提升了1.7倍的速度，虽然飞快的画面看上去有些可笑，但是对于模拟器等自制程序的作用无疑非常大。想了解更多的信息和详细的改造过程，请登陆下面的网站。



（http://nds.jpn.org/ndslite2n.htm）

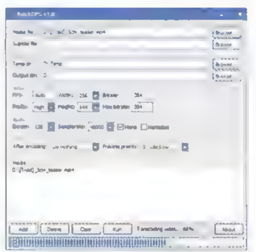


完美的配合！Moonshell和BatchDPG V1.0最终版

Infantile Paralysiser发布了他制作的NDS多媒体播放器MoonShell最新版v1.33。这个NDS上最著名的媒体播放器目前能够播放的音乐文件有：WAV、MP3、OGG，能够显示TXT文本文件，能够浏览jpg、bmp格式的图片文件和播放视频。最主要的是MoonShell支持目前市面上所有类型的烧录卡，并且允许玩家自己设置界面文字、时钟效果等。总之，MoonShell可称为NDS上不可缺少的一个自制软件。

（官方网址：ttp://mdxonline.dyndns.org/archives/nds/）

◆Batch PDG v1.0 Final



BatchDPG是一款对应dpgenc的DPG转换器，这个程序包含在MoonShell压缩包中。BatchDPG的创作目的是提供比默认转换器效果更好的转换质量，并且包含了众多优点。

这些优势包括：

- 允许播放基于媒体播放器的DirectShow的众多视频文件；
- 自动计算画面帧数；
- 非常简单地提供字幕支持；
- 单声道解码支持；
- 能够在需要的时候提供最大流量数据，以避免画面停顿现象；
- 减少画面水平断现象的发生；
- 批量支持。

（官方网站：http://ls5.cydonianknight.com/?About）



NDS PDA功能软件DSOrganize发布



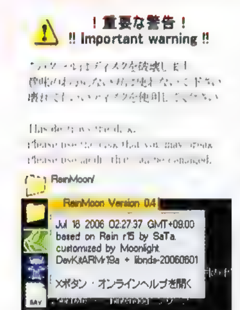
DSOrganize是NDS上的一款PDA功能组件。这款软件有众多PDA的功能，如日历、日常计划设置、地址簿功能、手写识别系统和NDS文件管理器等。

最新版本的改进如下：

- 修正了播放WAV音频存在的问题；
- 修正了长文件名问题；
- 修正了保存收藏夹问题；
- 修正了播放列表问题；
- 增加了文件浏览器功能，目前仅支持了GBAMP、SCCF、SCSD存储介质；
- 新的图片浏览器支持JPG、PNG、BMP、GIF和BIN文件
- 声音播放器支持了如下的文件格式：WAV（16bit）、MP3（支持ID3 V1.1版）、流媒体MP3、OGG、MOD、XM、IT、S3M。



NDS存档管理器 ReinMoon v0.4Beta发布



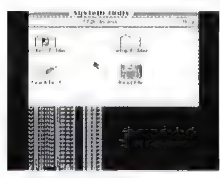
MoonShell的作者Infantile Paralysiser目前发布了他的另一款NDS自制程序ReinMoon的最新版。ReinMoon是一个支持SC SF/SD和M3 CF/SD的程序，通过这个程序玩家可以自行备份NDS游戏存档文件。

这个程序的使用方法如下：

1.解压缩下载的文件夹。
2.运行given.exe文件。
3.选择存放的文件夹。
4.运行完成后，找到存放的文件夹，里面有ReinMoon文件夹和nds格式的文件。
5.把ReinMoon文件夹拷贝到存储卡中。
6.安装完成。

NDS版Mac操作系统

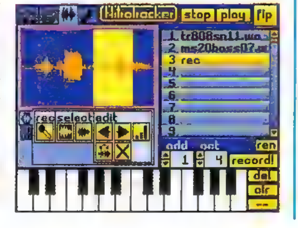
Thelazy1放出了一段视频，内容是使用NDS运行Mini版本的vMac模拟器MacOS system 6。从视频来看，运行的速度有些慢，作者称这是由于在PC上的NDS模拟器中运行的原因，由于硬件限制只能运行在13–25帧。







NDS音频采样编辑器 NitroTracker 0.2发布



Tobias发布了新版本的NitroTracker。这个版本的主要改进是增加了一个单轨采样编辑器。通过触摸屏使用进行采样的记录和装载。

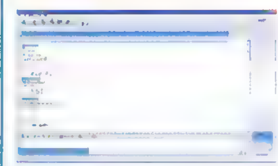
作者下一步计划增加的内容：

- 简单loop功能；
- 增加记录器；
- 采样描述图；

（官方网址：http://nitrotracker.tobw.net/）



NDS MSN软件Beup v0.2b发布



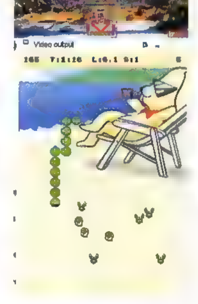
HtheB发布了他自制的NDS MSN软件Beup最新版v02.b。这个软件的界面非常类似Windows上的Live MSN v8.0，通过安装在NDS上的客户端程序，允许玩家连接NDS到其他用户的MSN。使用触摸屏可以非常方便的进行交流。图示为PC端MSN用户和使用NDS Beup用户的聊天截图。

NDS三个老游戏的克隆版



Jdoucet发布了自制的泡泡龙游戏的克隆版本《冰冻泡泡》。这个版本的背景和关卡都比较完美了，作者宣称下一步将增加wifi多人模式。感兴趣的朋友去官网查看。

（网址：http://www.jdoucet.net/）



Aitotat发布了自制的《俄罗斯方块》游戏克隆版。他的这个自制游戏名字很怪，叫做Suomoitetris DS。作者称使用C++语言进行编写，现在还很初级，但是整体框架已经完成了。

另一个游戏是《贪吃蛇》的“增强版”。这个游戏的最终版将包括正常关卡、小游戏和BOSS战。目前放出的版本还没有这些要素。感兴趣的朋友去下面论坛查看。

（网址：http://forum.gbadev.org）

PGBAR VOL.4

"手札！我看到手札了！"

★自从《TOYS》那边做了"圣衣神话"的特辑后，小枫就经常往月亮她们屋跑。每次都是流着口水隔着橱窗欣赏来自"企鹅"兄收藏珍品——全套的"圣衣神话"模型。这位"阔少"还真是有钱人啊！那么贵的东西竟然也能收集得来，而且据说这也不过是他收藏品中的九牛一毛而已。哎……同样是人、同样是一个屋檐下的编辑，做人的差距咋就这么大捏……



★再说我后面的剑纹大哥吧，前段时间从游戏店抱回了台XBOX360，看得小枫又是一阵眼馋，据说家里早就买好了宽屏的液晶显示器以供其用。回家就能上XLIVE跟全世界的"360"玩家一起"飙"了。每天回头听他绘声绘色的描述其"新主机历险记"已经成为我每日的必修课，弄得小枫真想掐死他……终于有一天忍不住回家必恭必敬地跟老婆大人请示说："媳妇儿给我买个XBOX360呗……"结果被她一拳打回了老家……哎，命苦的我啊……我想要XBOX360……

★最近倒霉事不断，尤其是在本期截稿前的第二天，突然QQ号被盗。当我发现登录已经密码错误时，就已经意识到了事情的严重性。37级的QQ号没有了倒是小事，问题是我上面的那些联系人……当天我还准备要接收几名作者的稿子以及制作下期PG女生帮的访谈。结果飞来横祸让我的工作进度完全被打乱，这个陪伴我五年多的QQ号码就这样不见了想想还真是可惜，现在就后悔当初为什么没有设密码保护……哎，吃一堑长一智吧……借PG BAR的一个角落严重谴责一下盗号的坏蛋！

★自从月亮JJ回归PG BAR后，对其"手札"的每期一催已经成为了小枫的习惯。开始的时候还要客客气气地说："月亮JJ，请问这期的手札什么时候能写完啊？"后来干脆见面就四个字："手札！手札！"其中前一个"手札"为名词，是暗指月亮的意思；后面的"手札"则是动名词，意思为"快交手札！"最后弄得月亮见我现在都是绕道走，问其原因答曰："天天听'手札'两个字，怕被扎到……"

留言BAR

◇我的SP想不开，从写字台上“跳”下去了，不慎摔破了头，OVER了。享年3岁，默哀10分钟……（北京 陈京华）

◆枫：是自杀还是他杀？验尸了吗？火化了吗？用开追悼会吗？（陈：你欠揍吗？）

◇我自己总结，作为一个男人，就要有一身肌肉，较高学历和一部经典的随身掌机！（赏析晋城 张鹤）

◆枫：你没听说过这样一句话吗？“一个成功的**背后通常有一个**……”

◇马上学校要放假，想到要带着新买的NDSL坐火车回家心里多少有些不安。虽说不拿出来相对安全，但是这么长时间坐着不玩也耐不住啊！但一旦拿出来，一定会有心怀不轨的人对此垂涎三尺吧，现在是举棋不定啊！（安徽合肥 张磊）

◆枫：以我多次“只身犯险”的经验来看，应该是没啥大事，当然小心还是第一位的！不行让一个朋友拿着PSP陪你坐车回家。

◇枫仔！你也太不厚道了吧，看我没有寄东西去“贿赂”你，你就不给我登！小心我向木头那去揭发你的罪行哦！（山东聊城 侯伟）

◆枫：你看你不懂了吧，你们“贿赂”完我，我才能继续“贿赂”木头了啊！真笨……（以上纯属玩笑）

◇小弟不幸，DS落入了水中，L键失灵了。左边音响也歇业。上下屏在打开电源后全是水印。虽然还能玩，但真是惨不忍睹啊！（江苏武进 朱江）

◆枫：知足吧！前几日在某论坛上看到一位哥们说，他的女朋友把PSP掉到洗衣机里了，该机当场挂掉，开机不灵……

◇等偶有钱了，就买5台PSP。一台给自己；一台给你；一台送编编；一台当枕头；一台留着郁闷时摔着玩……（辽宁本溪 李峙岑）

◆枫：怎么这段话有点像“种*阳”的歌词，还有啊小枫提醒你拿PSP当枕头的时候小心咯着……



小名：悦悦
昵称：甜菜（天才）
爱好：画画、小说、游戏、购物、交朋友
年龄/玩龄：17岁、升高3中、2002年接触掌机
对PG的感言：只有你才能带给我们快乐，只有你才值得我们拥有。谢谢PG搭建这么好的平台，谢谢女生帮！使我这个平凡的女孩能在纸张上展现自我。也希望更多渴望展现自我的女孩能加入这个大家庭，参加最棒的女生帮！







“各位PG的读者们好，我是来自英雄城——南昌的一个平凡女孩。同时也是PG的忠实FANS。我喜欢结交朋友。喜欢玩游戏。也正是游戏使我相识了《掌机迷》。如今，岁月流逝，我对游戏的热情却依然如初。这是对游戏的一种理解，一种感谢。我感谢游戏能带给我快乐，能使我的童年更加美丽多姿。

现在的我正是人生的转折时段，但我会用清醒的头脑面对游戏，面对人生。我其实很敬佩那些劳累在工作第一线的编辑。特别是枫子。他可以说是相当称职的一位编辑。正是有了他们的热情，才使我们能从PG中寻找快乐。由此坚定了我长大想当一位编辑的梦想。我也为此在努力，在奋斗。大家在看杂志的时候可不要忘记这些最可爱的人哟！

沉闷的暑假又一个轮回的到来了，我为暑假制定的计划是出外游玩哟。无聊时有吉娃娃陪我，空闲时拿出NDSL解闷，这都是游戏给我生活带来的改变。我很喜欢回味，回忆起曾经一连几个夜晚沉迷于GBA版《露娜传说》的世界里，那是何等的热情。我喜欢RPG，我喜欢观赏剧情，我更喜欢《露娜传说》由此我坚定地说：我是露娜的FANS。而后的时光里，可能是上天眷恋我，又使我结识了一部更好的游戏，那就是PSP版的《波波罗克古罗依斯物语 王子的冒险》。这个看似普通的游戏，给我头脑里那一曾不变的思维好好的上了一课，使我对RPG的理解又上了一个台阶。通过PSP的强大机能，使我这个从没接触过家用主机的女孩第一次感受到震撼。如同动画一般的过场CG加上充满童趣的游戏风格，让我陶醉其中。我再一次高声呐喊：我是“波波罗克”的FANS！

这2个如诗一般的RPG游戏。使我身心得到升华。一个是感动了一百万人，同时也感动了我的《露娜传说》。一个是使我对游戏理解更加深入，对RPG概念有所改观的“波波罗克”。我以后的游戏之路，会一直作为你们的FANS支持你们。我爱品位游戏，爱理解游戏！

不知不觉就侃了这么多。呵呵。其实我本身并不是那种思维严谨，性格内向的女孩，我也有天真童化的一面。我喜欢画画，喜欢沉迷于悲情小说的剧情中，我应该算是一个多愁善感的女孩了。记得年前我看《火影》时，都大哭了一场。那是我爱罗和小李的中忍考试，小李那份对人生的态度。那份坚定的意志，使我很受感动。动漫在特定情况下还是会对人有所启迪的，并不是中国家长们所谓的幼稚，这只能归结为中日之间文化的差异。在体会游戏，体味动漫的同时，我也接触到了日本的文化。的确日本的观念很开放；我现在最想去的2个地方就是日本和香港。希望以后我能有机会完成愿望！

好了。吉娃娃叫妈妈了。我闪啦！愿我的文字不要伤害各位看观的眼睛（哦眯驼浮）”

枫：你敢说你这是700字吗？！你敢说你这是700字吗？！你敢说你这是700字吗？！都没我地方说话了！算了，我知道悦悦同学是个表现欲很强的女生。我就闪一边去看热闹吧，这页都给你……



哈尔滨 尚晓军

小枫,希望你能收到我写给你的第一封信，因为我相信你可以帮我解决我的问题。

是不是好多人都认为爱玩游戏的孩子就得活泼好动，外向开朗啊？可是我觉得我虽然爱玩游戏，尤其是格斗对战类游戏，但是我却是十分内向的人。低头走路，言语甚少，在大家印象里是个“闷葫芦”。可是当我用心的玩着游戏时，非常的快乐，如果能找到个爱好相同的，就能和他聊好久。难道除了玩游戏时我就不能开朗了么，怎么办才好啊？

枫：如果我说这是很正常的现象不知道会不会被尚读者鄙视呢？其实小枫认为是这样的，无论电视游戏还是PC游戏虽然在国内已经有了一些观念上的转变，但离真正的让所有人都承认它的价值还很远。玩游戏的孩子在社会上或者长辈们眼中就有一种低人一等的感觉。游戏总是会跟玩物丧志、不务正业这样的词挂钩。长期在这样的环境下生活，内向是很正常的现象。记得小枫在做了PG的编辑以后也曾经跟一些社会上的名流长辈们“同桌共饮”过，当他们得知我的工作时无不投来一种“不屑一顾”的目光。在他们眼中这根本就是一种不入流的工作，哪能跟他们相提并论。当然还好小枫的谈吐还算不错，没给咱们PG丢脸，再说我向来也不惧怕这样的场合。

我觉得尚读者应该多走出去跟不同生活的人多交流一下，不要总是闷在自己的小圈中，那样的话你不仅能够改变自己的性格，还能学到很多的东西。既然你喜欢格斗游戏就应该看过日本每年一度的街机比赛“斗剧”的录像吧，看看那里面英姿飒爽的选手吧，只要你想做，也可以像他们一样的“帅气”！



↑枫：ウメハラ那是我心中偶像！ 武：那***就是我梦中情人，爱咋咋地！

江苏徐州 黄然

我是一位忠实的《掌机迷》读者，接触掌机也有6、7年的时间了。从最早的“砖头”GB到GBP、GBC、GBA SP、GBM，都给我带来不少快乐。可从去年开始该书对GBA游戏介绍得越来越少，到现在基本上就快要完全消失了。对一些GBA玩家来说都不知道买《掌机迷》还有什么意义了……

枫：近期类似于黄读者这样的“抱怨声”越来越多，看来有必要汇总一下统一回答下我们可爱的读者了。

其实在51期的“改版问答”中我们已经说得很清楚了。现在的GBA游戏真的实在是少得可怜，大家不妨翻翻看书最后的游戏新作发售表，今年内预定发售的游戏就那么几个，而且其中还不全是大作。游戏杂志是必须要跟进时代的步伐的，像DS、PSP这样的次世代主机我们是必须去介绍的。GBA游戏的相关我们自然也想做，但是没有新游戏的前提下就只能去选老游戏，可是老游戏中优秀的作品以前的杂志早就做过了，如果我们炒冷饭势必是对读者的不负责任。希望读者也能从杂志的角度来考虑一下，现在这样的情形也实在是无奈之举。虽然知道这样对广大的GBA玩家是很不公平的，但是也希望大家能够从杂志的未来发展来考虑下吧。

当然以后我们会适当地改良目前的怀旧栏目，争取能让所有旧主机玩家也能从中获得自己想要的东西。我们会努力去尝试的，也希望像黄读者这样的朋友们不要对我们丧失信心。

河南郑州 Kirby

昨天晚上一口气写了那么多字，手都软了（放假了，没写过字）。说好了今天早上跟你聊天的！反正难得一次，就一口气写完吧。哈哈！

其实我真的是很羡慕你的，做着自己喜欢的事，自己的爱人（枫语：还没过门，谢谢……）又很支持，关键是还有钱赚……想想真是太爽了啊！你一定要很努力哦！

一直想问你一个问题，你玩游戏时是什么样的心态，记得有一次在一年级教室考试，他们班后面贴了一个《纪律处罚条例》，其中有一条是“上课玩游戏，写一篇不少于2000字的游戏心得……”我想那老师也一定是个GAMER。所以想问问你是什么样的心态，只是娱乐吗？

枫：Kirby读者很热情呢，我在你的信封里找到了两封信，应该是两次完成的吧。谢谢你那么信任小枫，将我作为你的倾诉对象，而在信中你对杂志提出的建议我也有认真的看过，相关的问题我会尽快去着手解决，所以请小小的期待一下吧。

关于玩游戏的心态，其实很难说，因为不同的人，不同的年龄，游戏时的心态都不太一样。我从最早接触游戏到现在心态的改变也是非常大的，以前上中学的时候跟很多读者朋友一样，对游戏也是非常痴迷，甚至每天做作业的时候还要去听游戏中的BGM，否则就不安心。现在就不一样了，一切得来的都比较轻松，当玩游戏不再是奢侈的事情，自然那份渴望就会少了很多，也少了一些激情。现在的状态有时同事会说我变成了“伪非”，其实不然，曾经的我对游戏那份执迷是不输于任何人的。只不过现在需要考虑的事情更多罢了。游戏是我的喜好，当然也是工作，我在工作的同时也一样能够获取到快乐，但是现在的快乐已经不单纯是来自于游戏中，游戏期间的人或事显然要更有趣得多呢。



河北保定 闫继光

现在我一直在看《PG》感觉超好，这让我的军营生活又添了一分色彩。枫哥我想问你个问题，我想知道原来几个《电软》的老编的去向，大象、宇部他俩去哪了？说实在的，我想提个建议，其实在《PG》中加点漫画类的东西挺好，当然是讲你们编辑部的事啦。

枫哥，向你求件事，因为我每次收到家里寄来的《PG》，回函卡也过期了，我根本是没有办法来参加抽奖和上边角栏，能不能通融一下，让我不填回函卡抽一次奖或上一次边角栏。当然，我是永远支持《PG》的，祝你们越办越火，页数越来越多。

枫： 闫读者作为一名解放军战士，也是《电软》&《掌机迷》的老读者了。其实一直以来小枫都非常尊敬军人的，尤其是像闫读者这样身在军营却仍然坚持游戏的玩家。希望杂志和游戏能够给你枯燥的训练和军营生活带来一丝快乐吧。

关于大象与宇部两位编辑，他们目前还在编辑部内，只不过工作转入了后台，具体就不便透露了。而且宇部大哥现在也极多地参与到《PG》的制作中，对于绝对的前辈级人物，小枫也只有仰慕的份了。以后还要多向他老人家学习！

关于回函卡过期的问题，小枫也实在是无能为力，不过既然闫读者提出来，军人自然还有些优待吧。今期的抽奖我会拿你的信代替回函卡来抽奖，虽然未必能够中奖，但是你的这封信还是上了PG BAR，希望小枫的做法你还能够满意吧。

江苏连云港 汪明明

一直以来，对NDS烧录卡都很迷茫，总想找一个完美的。可能是本人怕麻烦，宁愿自掏腰包买个Z版卡去，也不想买烧录卡。什么乱七八糟的格式转换，烦死人了！

枫： 哈哈！如果中国的每个玩家都像你这么想，都去支持正版的话，那么我们的游戏产业就有救了！当然，我也知道那是不可能的，经济上的限制是最大的问题。不过咱们单纯就烧录卡这一块来说，就现在来说DS烧录设备这一块已经基本完美了。甚至连真正的DS实卡大小的烧录卡都有了，就是容量太小，而且相信以后也很难成为主流。就GBA插槽的烧录卡来说，目前市面上的几款主流产品都是各有特色，如何选择还要看玩家自己的经济情况和喜好了。如果是用NDSL的话，小枫还是比较推荐G6L的，虽然目前网上关于它的负面传闻不少，但实际上的使用效果还是非常不错。下期小枫会为大家重点介绍全新的烧录产品EWIN2系列，这套产品将会对现今的DS烧录市场造成不小的冲击，感兴趣的玩家不妨关注一下。最后再强调下，有经济能力的玩家还是去支持正版吧！阿门……

别想跟我抢烧录卡

YOU LOST!

开什么玩笑！



山东[illegible]

双双为画稿配的背景台词是：站住，不许动，把手举起来！是想缴获某枫的掌机吗？笑。

本期TOP1哟，无论从哪方面看都很不错的画稿，勾起了小编们对《樱战2》的回忆。







看到小兰就想起4月的那部剧场版，要等到什么时候才能看到呢？

云南曲靖 刘宇涛



不是我偏心每期都让嘉兮mm出场，实在是她寄来的画稿又多又漂亮啊！

重庆市 [illegible]兮

关于投稿的一些说明：画稿太大会造成扫描时的不便，A4大小的最合适；为了放进信封，画稿适当的折叠没有关系，美编DD会解决这些问题；影响画稿刊登的主要因素是个人绘画功力，但是黑白画稿的效果不好，所以也很少刊登，大家多投彩稿吧；由于原稿一律不退，大家如果不舍得寄原稿的话，也可以把扫描稿或者画稿的照片发到PG邮箱。

世界杯比赛虽然结束了，但是看世界杯的影响还在，最近总是半夜睡不着，早上起不来，暗凌的黑眼圈也堪比某枫，不过论上班时间睡觉的话，某枫是怎么也比不过我的……

◆《铁拳DR》席卷编辑部

PSP版《铁拳DR》发售的当天，包括《电软》和《掌机迷》所有编辑在内的编辑部中，就有四台PSP同时在运行着这款游戏。一时间编辑部内走到哪个角落里都能听到那火爆热血的声音。其实小枫必须承认，我之前对《铁拳》这个系列的确是有点偏见。自从喜欢上了《VF》系列以后，对于任何其它3D格斗游戏都不感冒了。但是这次为了做攻略，又不得不重头开始来尝试这款游戏。咱儿也不吹，我承认我是菜鸟。但菜鸟归菜鸟，这次对《铁拳DR》从零开始的深入的确让我感受到了这款游戏的优秀之处。它的入门难度的确是比较高，想要深入研究的话基础系统的了解是最重要的。也希望有志于钻研本作的玩家痛下决心苦心练习。但是也要注意调节，别像小枫似的，做个攻略还把左手的大拇指给“搓”破皮了……大家为了这个也多看两眼咱儿那篇攻略吧……不容易啊！

◆公车趣事

前几日因为要出去办点公事而提前下班离开。此时并不是上下班的高峰期，所以公车上的乘客也比较稀少，百年一遇机会还能捞个座位坐坐。这要是换了平时即使有空座能享受一下，也要在几分钟后让给颤颤悠悠走过来的大妈大叔们。这次坐在我旁边的是个中学生模样的男生，打扮很朴素。手中拿着一台外壳和屏幕都已经划伤得很厉害的GBA。因为是反光型的屏幕，他一直在努力地寻找好的光源。而小枫虽然试图看清楚他所玩的游戏但还是无奈因为角度关系而放弃。看到他专著的神情小枫未免有些羡慕，想想当年的自己也曾经有过类似的经历吧。这位朋友如果是我们PG的读者估计他不会想到当时坐在他旁边的人就是我吧，呵呵！如果你看到了这段文字请会心一笑，小枫希望你能永远保持那样的游戏心情。

掌机迷2006年第十四期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.60的抽奖活动截止时间为8月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

58期中奖名单

PSP	
天津	李　超

NDSL	
上海	屠　江

M3-SD P 烧录卡	
江苏苏州	华文龙
湖南怀化	李晟操
北京	朴　石
辽宁阜新	宋　阳
北京	崔　波

M3-MINISD P 烧录卡	
河北邯郸	何成东
江苏常州	刘　庆
河北唐山	贾　磊
北京	杨　洁
河北三河	苏文华

SC-MINISD	
广西河池	潘志海
河北石家庄	李超英
辽宁沈阳	赵　欣
黑龙江佳木斯	刘志平
山东烟台	谷　宇
上海	马文彬
浙江绍兴	张晓宁
四川乐山	张宇航
广西桂林	肖国林
天津	何　源

EZ-FLASH4	
贵州贵阳	胡海波
重庆	郑德洋
上海	张　央
陕西西安	黄　何
湖北黄石	郑　强
上海	何廖民
广东阳江	施明毅
北京	叶华君



翔武

★怪物猎人P 2nd公布

终于看到《怪物猎人P》的续作了，决定在游戏发售后第一时间入手，同事“柿子”（我承认我是故意打错）也打算在第一时间入手，不愁没人联机了。

★回归球场计划“泡汤”

从中学开始就一直踢球的我由于种种原因已经很多年没有踢球了，那天突然心血来潮，想找个球场找几个朋友一起踢场球。有一天，我的一个朋友约我一起去踢球，前一天还为凉爽的天气而高兴，结果转天就下雨了。结果，我的回归球场计划就在这么一场雨中成为了泡影，哎……改天休息时再去吧，不过就不知道会不会是适合踢球的好天气了。

★“主炮”调整角度，护盾防御解除

看到论坛上读者关心这件事情，在这里先向大家表示感谢。目前本人已经不在“主炮”射程范围内了，防御冷气用的“护盾”也解除了，终于不用饱受寒风侵袭了。



剑纹

世界杯过去了，一切又趋于平淡。掐指一算我已经5个多月没回家了，虽然只有3个小时不到的车程。上次爸爸给我打电话说我妈回老家帮大舅收麦子去了，其实我都不知道妈妈过年后啥时候从老家回来的……只能应付了几句。

大概从前年开始，天津就发生着日新又新的变化。居住了4年的友谊路变得异常漂亮，黑牛城道也“面目全非”，上次我到那里都差点迷路。让天津的朋友知道了以后还怎么混……

半年都发生了什么？一个朋友像小鸟一样去了日本；另一个朋友则忍受着丧父之痛，难以自拔。一个同学从港口到港口，随船不停地奔波；另一个同学则扎根药厂，还找到了生活中的另一半。一个朋友从成都回天津，我却没能回去和他把酒言欢；另一个朋友则孤身一人从长沙到广州，然后失落的返回长沙。生活再继续，我享受一个人的生活。



暗凌

烧主板事件的影响之大连我自己都没有想到，平时晚上都是以玩游戏和看动画来打发时间的，电视这种东西，除了世界杯期间根本不开，电视剧和娱乐节目一律不看。综上：没有PC可用的结果就是每天晚上无所事事，简直要闲疯了……

我曾经说过自己是关智一的fans吗？貌似没有，实际上我是，最爱相良宗介了。《天外魔境 第四默示录》里雷神的声优就是关智一，导致我无条件喜欢上这款游戏，在办公室里一边玩一边写攻略时，常常有小编来问我在看什么动画。

预定本期完成之后和其他编辑集体去看《超人归来》，其实我更想看《加勒比海盗2》，但目前最想看的还是烧主板期间无法看的《樱兰高校男公关部》和《BLOOD+》。

酷暑期间，洗冷水澡和睡地板最高啊……

飞月

北京的天气在连续闷热潮湿N多天，离我变成蒸包子只有一步之遥时，终于凉爽了一下。自由的呼吸原来是这么幸福的一件事，如果此时我站在深夜无人寂静的沙滩上，凝听着海浪拍打的声音一定会更加幸福，闭上眼睛幻想一下仿佛真的听到了水声……哦，原来是家里的水龙头漏水了。

《超人归来》看了，还特意看的3D立体版的。很辉煌，很正义，很英雄主义，视觉效果和特技绝对是够了，托着飞机降落在棒球场以及最后新大陆缓缓升起的一幕真的很有魄力，看惯了大片几乎免疫的月亮也稍稍震撼了一下。相对蝙蝠侠、蜘蛛侠等超级英雄而言，超人没有太多人性化的一面，他代表着纯粹的正义、绝对的完美、强大和勇敢，不管是银幕上的形象还是已经去世的“超人”对人类而言都是一个精神的象征。弱小的人类，真的需要一个精神寄托。



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜现在全面征稿，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn





看了54期龙珠大冒险的封神，就回去重温了一下，结果第一次才12个，经过仔细观察总结，发现规律就容易了，下面是一些总结：

首先挑战这个要有稳、准、狠的眼睛，因为在猫出现时真神会抖动一下，注意观察，这样就要及时找准方向动手要快。

然后呢平时要少跑动（在这么稀薄的空气里瞎跑，会缺氧的呦），我和54擂主采用了完全不同的打发，我推荐站在中间，因为这样，即使是第一下没抓到，它往边上闪也会弹墙，这时可以小跳再抓补救一次，如果他在中间往后会闪很远，补救较困难。在猫快出现前，提前向一个方向小走一小段，注意是“走”，这样真身一般都会出现在你走的反方向，这时杀个回马枪，跳抓，基本可以保证一定的高度范围内命中，太高抓不到就用前面的法补救吧。

至于那个满天乱飞的，没有小动作，就靠眼力了，提前跳，再等假的少消失一点（这是可根据真身高度略调整跳的高度），就对准方向抓下去。



最后就是靠运气了，第一次达到26次时，还剩余1秒，第二次，最后的26是在TIME UP的同时抓住的（那可真是相当危险）。

就这些了，最后说一句：长时间游戏对眼不好，要保证我封神时那副放光的眼睛（贼眼？），就要多注意休息呀！

《应援团》华丽应援最终关挑战 高分挑战

挑战者:3A@Theod

我这次挑战的是《应援团》华丽的应援中的《Ready stay go》，得分6025590。这是我把100的数量控制在10个以下最高的得分，300一共330个，100一共7个，50和“X”没有。《应援团》进行到华丽的应援这一部分让很多玩家都适应不了，尤其是这最后的一关《Ready stay go》一不小心就会是一个大“X”，与其它游戏中的曲子不同在《Ready stay go》一旦出现它就意味着应援失败，并不是说救不回来而是救回来的可能性很小，除非你已经熟练到对这首歌了如指掌。

先来说说我玩应援总结出来的一些经验，玩应援首先要掌握好自己游戏时的身体姿势，与其它游戏不同，玩应援的时候腕部的活动比较大，尤其是转盘的时候快节奏的音乐很容易使人着急导致出现自己想转动转盘而腕部不好用的情况，或因为肘部动作过大转到转盘外的情况。为了避免一些意外的“X”我的方法是找一个平的地方（最好是床，很软的说），把肘部支撑住这样可以减少大幅度运动，也可以防止手部的抖动，减少失误率。至于握笔的姿势就看各位的喜好了，不过一定要保证每次点击的“稳”“准”“狠”，这也是为什么应援团那么伤屏的原因。

下面是游戏中的一些注意事项，《Ready stay go》第一部分刚开始就是连续的4个12连击，很多玩家恐怕都是直接倒在这上面的，要想熟练玩过这部分不是很容易，正所谓万事开头难嘛。由于音乐刚开始不少玩家都难免有些手生或跟不上节拍，但如果是在不断的挑战很多次之后又很容易紧张导致手部发抖，手抖可是玩应援

这类游戏的大忌。第一部分的后半段是《Ready stay go》中重复最多的，在第二、第四部分都有，不是很难掌握。最后的那个转盘一般转到5000是最正常的，我最高是转到9000，不过只有4、5次而已。（本人第一部分最高得分66w）

第二部分我认为是最难的一段，开始部分的节奏与第一段相同。不过点击方法却大相径庭，先走一个哨子，然后8连击点出一个圈，单一个这种组合对于已经玩到华丽的玩家来说不成问题，不过2个连一起就不是那么容易了，这一小节点击点转移的很快而且很广，连接两串连击的时候要从左上直接点到右下，很容易在走第二个哨子的时候掉点，导致连击消失，这就要靠熟练来解决这问题了，别无他法。两串连击的旋转方向也是不同的，第一组的第一串是顺时针，第二串是逆时针，第二组正好相反。两组连击之后是一个很快的转盘，要在其出现的时候立刻开始旋转，要不然就会转出“X”，此处的失败率很高，不要期望会转出个几千分，能出现“激”已经不错了。后半段与第一段相同，唯一的不同点也就是难点，这里会出现3、4、4、4、5五串点击，虽然是五串但其密集度和连续度都很高，就好像是一个20连点，点击中出现的“激”和“喝”字样还会干扰到视线，一旦失误一点就会直接导致GAMEOVER。（本人第二部分最高276w）

第三部分前面是3个连续转盘，这就要靠各位的腕部活动了，一定要小心挫伤，后果不堪设想。另外，此3处都可以转出“激”，第一二个转盘经常会出现“go！”，这样只能算是一个连击，不会记入成绩统计，当然得分也是少的可以。第三个转盘出了“激”以外还可以出现“喝”，这是第三部分的最后一个转盘，当然需要旋转的圈数也是最多的，一定小心。3个转盘我每个最多转出2000，但转完之后手腕会有轻微不适，不过不耽误后半部分的连续点击。后半段是8串7连点，其中每串的第5第6个是落在一起的，一定要看准小心落掉，不过这处要救起来是很容易的。8串的顺序是：中、上、下、上、中、上、下、上。（本人第三部分最高405w）

第四部分是第二部分后半段的重复，没有任何难度，相比第二部分最后的密集的20连击不同，最后的20连击变成了绕屏幕的直线点击，难度下降很多。最后的转盘不是很快，与前面的转盘相比就是小菜一碟，不过要是真在这掉链子了，就只能认倒霉了。（本人第四部分最高分602w）

应援！大成功！之后我们就可以看到一个新的High score诞生了！



钻地小子A是一款非常耐玩的游戏，老少皆宜。深入挑战的话，难度却不小。本人经过N次的挑战后，获得了Mr称号，下面是我的心得。

Mr称号的获得有三个条件：

1、三条命进入关卡。三条以上进入成绩不会记录在名单中。

2、一命不死。死一次再奖一命也不会获得此称号。

3、吃到所有的空气胶囊。

先说一下人物的选择，推荐三个人选：超上级通过后奖励的兔子（超强！）、机器人、钻地小子的哥哥（黑袍，带着一只兔子的那个）。

先说兔子，此任务能力有：二段跳、横纵向三格消方块（这招不能只用一个强字来形容~）、移动速度所有人里面最快，所以用此人物获得Mr称号较容易。

机器人，唯一的优点是一条命可以挨两下，相对来说，多了一次被拍的机会。但后期，方块下落速度加快，他的移动速度又太慢。所以说这



是一个很矛盾的人物。用此人物，前三级Mr称号获得较容易，超上级不易。

再说下钻地人的哥哥，移动速度和兔子一样快，还有方块下落时会自己选择合适方向躲避的独门绝技，化解不少险情，但兔子的其他两项能力没有，所以此人不如兔子好用。要想获得Mr称号也不容易。

第二，说一下保命技巧，四个以上的方块凑在一起才会消除，不到四个的会挂在一起阻止下落的其他方块，活用这招，可找到绝对安全的死角。活用二段跳，可以绕过木箱逃命，节省20%空气。还有一种面包方块是挂不住的，想在面包方块下面前进，很容易被拍死，优先干掉这些方块。在保证了不死的前提下，最难的是取得所有的空气胶囊。



钻地小子的哥哥和兔子由于移动速度很快，所以不用担心空气不够用，只要保证不停向下，就有足够的空气用，用机器人的话，在超上级最后500米时，有空气不够用的情况，要选择最短路线向下。

在超上级后1000米都要利用把四个木箱凑在一起消除的技巧，四个以上连在一起的，可钻通下面的方块，让木箱自由下落消除。这个技巧在运用时，很容易被拍，小心为好，看准时机再下手。被木箱困住时，要果断的开箱前进，不要担心20%的空气，速度快的话还可以补回来，如果开箱后立即吃上空气胶囊，还会加10%的空气。或活用会消失的星星方块。

被木箱困住时等待片刻（要根据当时的情况选择合适的方法），星星方块会消失下落，自动开路。最后的500米精神要高度集中，看准再走，不要被雨点般下落的方块拍死，前功尽弃。想得高分的话，可以救出地底人加分。（随机的，RP很重要）

快速开掉星星方块的话有很高的分数。最后就是通过后的时间奖励，时间越短，奖励越高。机器人速度太慢，几乎得不到时间奖励，想得高分很难。

《瓦里奥制造》搓勺999挑战 高分挑战

挑战者：曲超

玩了好久瓦里奥制造，终于发现了搓勺这个小游戏窍门。起初没什么，但后面速度越来越快，普通上下狂按是不现实的，我研究了一段时间后，发现这是有窍门的。此次挑战共用时33分钟，中途无休息，地狱啊……

首先，要准备道具，GBA或GBM一台（什么？没有SP？对，没有，SP不适用这个的方法），然后将机子顺时针旋转90°（左撇子逆时针旋转90°），最后进入游戏一手按↑一手按↓就可以了。当然，这样和上下搓没什么分别，到速度快时还是不行，只是手不会磨起泡罢了，真正的窍门在此，你试试一手按住↓不放，另一只手连续按↑试试，哈哈，怎么样勺挫的很顺利吧，这样就合吃香蕉、理发、捏苹果等小游戏的性质一样了，如果按累了就将机子倒过来，换只手按。说到这大家应该知道为什么SP不适合挑战这个小游戏了吧，因为SP的机身是竖着的，如果横过来再用我说的方法就十分不方便了。

有一点要注意，因为瓦里奥制造系列小游戏的挑战时间比较长，所以在玩时一定要保持良好的坐姿，并且每玩过100-200就停下来歇一会，我将这个小游戏挑战完后肩膀酸痛，所以请大家注意。由于没有相机，只好把存档导出截图了。



《铸剑物语3》小游戏心得

挑战者：尘之守护

挑战心得

玩过Boss ATTack后，易发觉速度是起很大作用，拳套成为了我们的最好选择，加上1.25倍的百裂拳，可畏拳拳到肉——强，但我毅然选择把五连击的斧头，斧头速度有先天不足，五连击也只是普通伤害，最好是先加ATC，再靠强刃加敏。

无论是用百裂拳或是五连斧，最快时间也只是28秒，效率太低，既然强攻不行，那么只有用——爆破，爆破方法也是无意中发现的，很简单，准备的东西也很少，只要4个大型炸弹，一把变得轻型的斧头负责疏通渠道，用此方法，运气因素已不复存在，更需要的是我们的技术和细心。



Boss1：五连击；Boss2：五连击；Boss：五连击；Boss4五连击，由于我们的速度较快，已经不需要等他冲过去；我们已经掌持大局，自己冲上去攻击。不知道是否由于剧情加了过多运气因素，而忽略Boss ATTack中的多变性，一般情况下，Boss1、3、4只会单一向你攻击，但只有Boss2：单脚轻飘，喜欢会跳，然后迎上来的两个BOSS：派克（小丑？）和基兰可能许多人都觉的这里是很难的，但几经尝试，发现他们两个都是有两个固定动作的；基兰只会原地不动或跳走，派克则是随你动而动，很易对付，我刚开始的打法是一开始先向基拉扔个炸弹，秒后慢步走到基拉的位置按下start，为扔第二个炸弹作准备，再按下start时，能刚好扔出个炸弹，派克这才冲过来刚中炸弹。这个方法虽然不错，但后来折磨他们时想出了个引蛇出洞，再一石二鸟之计。先冲到基兰后面就按下start键，这里有点操作技巧教一下大家。扔炸弹时是可以用上下方向键控制炸弹的方面。按住B键炸弹就不会扔出来，如果这时是背对着他们，控制不好，炸弹就会扔空，为了增加连贯性和省更多时间，B和start几乎是同时按下的，接着换手到方向键，快速按下“←+↓”，把炸弹放在基兰头上，派克冲过来同享炸弹的余温。随爆鸣的旋律响过，我们继续前进接遇上了两个不知是否由前面4个中的两个容易上来的，放出两个关卡给我们歇脚，但后来才知道这是暴风雨前的平静，强敌出现啦，雷米的召唤兽，当雷米化作炸弹的尘埃后，他忠诚的召唤兽在愤怒的雷（泪）光中出现，凭着无敌时间势如破竹般誓把你削成人棍，我们并不残忍，当召唤宠出现的那一刻我们就要对它进行攻击，即使它有无敌时间也会作出防御。第三斧时就按start键用炸弹，它无敌时间刚好会用完。顺便一提，炸弹伤害貌似取决于自身攻击，前90级全加攻就可以炸出个4000血。终于到最后一个了，也是最难搞的一个，试了很多方法都不能一招K掉他。《铸剑2》的无限连击法对他无效，，反而令他必作防御。即使99级全加攻，再装个30攻的指环也不能一下炸出5000血。炸弹再攻击也不好，又是只会作防御。后来想了个很好的方法，先扔个睡眠炸弹，再一招百裂拳理应可以一招K掉，但他竟然对任何状态免疫。现在认为唯一较好的方法是：冲过去五连斧，第五斧时接start，换炸键B+↓，无视他防御吧，都怪我技术不精又不够细心还不能打出更好的成绩。

无意间，我找到了一条小秘技，在进入小游戏的主板画面输入“R、左、L右、下、B、上、SELEGT、BBB、start”有声音提示后，巨兽对战会增加《铸剑2》中的那个机械人和怪兽，还能在小游戏中使用 黄色头发的女主角并且在废墟中找她对战，破坏她的武器能得到肉球的化石。

顺便提一下，玩伐木游戏只求伐木数的话，就用弓箭站在原来的位置按下+B，昏了也不要紧，狂射就行了。我认为钓鱼是本作中最好玩的，好玩得没话可说，只是想某一天有两条鱼王摆在上面就好了。



NANA的掌上朋克剧

文/凌小路义行



加油！超级女生

翔武：你又在影射某两个大型选秀节目了么？
绫小路：我个人认为，即使齐达内被罚下了，也丝毫不影响他的伟大形象！
翔武：我没有打算跟你聊世界杯好不好？！
绫小路：因为今年的世界杯，所以超女的收视率严重下滑，我所要引出的，正是这么一个关于市场消费心理的话题，连这种意图都领悟不出来，你还打算怎么跟着我混？！
翔武：-_-# 这个混蛋！！！

事实证明，每个时代都是需要涌出一两个偶像供人膜拜的。

就像是金刚葫芦娃曾感动了一批80年代初出生的中国人一样（背景乐是“一根藤上七朵花，风吹雨打都不怕，啦~~啦啦啦啦啦”），希瑞和希曼这对肌肉发达的表兄妹也曾经是欧美观众心目中的周杰伦和蔡依林（那个叫什么鹦鹉仙子的女人难道就是刘耕宏一般的存在么？），至于日本方面嘛，偶像大概从来都不缺乏的：从花仙子小甜甜到Q太郎阿拉蕾，反观现在的超级女生加油好同志来卡我刑我修的全民式捧偶像造星运动，从80年代中期开始在日本动漫界就已经具备了相等的规模——绫波丽的粉丝群绝对不比李宇春的歌迷来得少。

当然，就商人的牟利意图来看，偶像的国界问题从来都不存在，关公战秦琼早在某姓善不姓丹的单大师的评书里就已经成了茶余饭后的谈资，所以眼见着8毛5分钱一本的《葫芦娃大战威震天》或者7毛9分钱一本的《黑猫警长大战奥特曼》充斥着我们那个80年代童年的精神生活，现在回想起来多少都有一点辛酸的感觉……

说的就是你呢，还转什么头装什么纯情？你敢拍着胸脯坦诚自己念小学三年级的时候，没省下一天一包无花果（丝）的钱攒着去买这些所谓的“益智类儿童故事读物”？

顺便透露一条不可靠的小道消息：当年混迹于各美术出版社里画出这些穿越时空大战三百回合的作者，目前一批人都已经成了国内许多动漫刊物的灵魂人物……

不可靠的消息啊……真的半点都不可靠……

话又说回来，也多亏我们生活在有着哪咤闹海大闹天宫的国产动画颠峰年代，想想那些90年代后出生的孩子们，就算想亲眼见到“蓝皮鼠大脸猫大战赤木刚宪”估计也是相当困难的事情——我是连想象一下那画面的勇气都没有的。

“古今大战秦俑情”——难不成张艺谋曾经也是个插画家？

虽然我明知道这里不是掌上娱乐谈，也没有接

受过来自某蒙古牛奶集团的枪手广告费，不过作为一个鲜明的案例，我还是不得不想回顾一下05年超级女生的那股疯狂气势。

作为05年超女冠军的李宇春，凭借中性的魅力赢得了女性占绝大多数的粉丝团的支持，而她在台上的举手投足所散发出来的偶像气质，夹杂着些许朋克摇滚式的气息——而早在她出现在舞台上几年前，就已经有一个在全亚洲掀起猛烈风暴的女性偶像，将中性美和朋克风深深地贯彻到了新世代少女心中。

NANA。不是小松奈奈，你知道我说的是大崎娜娜。

对于有着十几亿人口的我国来说（对不起，我无意接下来要复述"幅员辽阔，拥有960万平方公里的国土，56个民族团结和睦地生活着……"等初中地理老师重复了几百遍的讲义），重名是件绝对不稀奇的事情——光是那"王小明"三个字，就不知道出现在小学生的造句作业本里几十万次了："今天王小明的奶奶摔伤了，他懂事地为奶奶送上了慰问的鲜花。""今天王小明帮妈妈买青菜，妈妈高兴极了。""今天王小明的爸爸给他带回了巧克力蛋糕，味道好极了。"——谁能告诉我为什么王小明每天都得这么忙碌呢？而他一家人的状况为什么也这么问题频出呢？

更让人无奈的是，当CLAMP大妈们的史上最骗钱小罗莉动画《魔卡少女樱》正式在国内播放的时候，李小狼的名字也被硬生生地篡改成了"王小明"——谁能告诉我，我此刻脸上奔涌着的液体究竟是久别遇知音的泪水还是恨铁不成钢的汗水呢？！

于是故事就在这么一个"同名"的巧合里开始了。当然，这个"巧合"仅仅只限于同名而已，因为所谓的火车偶遇、房间偶遇、演唱会偶遇、饭店偶遇等等一系列在现实中根本不可能发生的事情，都只是漫画作者和动画编剧事先早就设计好的"正常"事件罢了——难道你真的会单纯到以为东京已经小的可以出门就撞头，或者男友有外遇就恰巧被女主角撞见么？

拜托！如果那些"巧合"不变成"正常"，琼瑶这么多年靠什么混饭吃啊？？

事实证明，矢泽爱从来都没有打算要成为循规蹈矩的漫画家，《天堂之吻》原本是可以成为青春励志时装片的，但某男二号主角用安全别针将整张脸钉得跟小学生美工课的家庭作业似的，好端端地将2020年前卫硬生生地带到了20世纪末（她以为她是哆啦A梦么？），而那完全不知所谓的"矢泽爱艺术学院"不仅彰显了作者本人在取名上完全不懂周易八卦风水学，更肆无忌惮地与那个同样以自己名字作为学校名称的CLAMP大妈一样（好多正太……貌美的正太……有钱又貌美的正太……），时刻透露出女王般的个人主义风格。

于是故事的开始，便从小松奈奈接到了男友的短信，从而义无返顾地跳上了去东京的列车开始。尽管真人电影版里那打着奈奈男友旗号出现的男生，整个一张负心脸就看得人心里好不舒服，但在原作中远藤章司却完全是个出人意料的痴情男生——与其说那男人随后是在变心的话，倒不如说是奈奈亲手把属于自己的幸福放飞了……（泪光闪闪的鸽子啊…）

一直把恋爱当成人生第一要事的奈奈，从初中开始就致力于发展自己的个人爱情事业（是该称赞她纯情呢还是该感叹于现在日本女生的早熟呢……哦，想起那入江沙绫的身材，那鼻血就沙罗双树开了），结果她看男人的眼光永远也只限于被外表所迷惑而已。这种"有脸便是爹"的审美标准，其实与大多数男性的"有奶便是娘"没什么区别……在被某已婚中年男子骗取的感情之后，兀自沉浸在失恋痛苦中的奈奈偶然邂逅到了好友淳子的旧识远藤章司，于是陷入了新的热恋当中（所谓的"好了伤疤忘了疼"讲的就是这种女生），但随着章司前往东京进修，远距离的恋爱又将二人阻隔开来。为了能将这段感情顺利地发展下去，奈奈随后也携带了自己打工存下的全部"财产"，前往东京寻找男友（啊啊，原来会千里寻夫的不是只有中国人而已啊……）。

为什么你们要用那么奇怪的眼神看我呢？我知道我刚才在平淡且了无生趣地叙述了一段听起来完全没有噱头的爱情故事，现在这年头，男生女生谈恋爱如果不添加一点女主角身患绝症全家



车祸死光光男主角是皇太子为了体验生活才在学校里念书而且太皇太后最大的乐趣竟然是趴在床上看《金三顺》等等之类的桥段，观众大抵是不会买帐的。

换句话说，你们所期待看到的，真的是人家在天愿为比翼鸟在地甘为连理枝的幸福生活么？你们敢扪着心回答其实你们不是在渴望看到男主角朝女主角泼硫酸后女主角朝男主角扔火炭的场面么？

所以矢泽爱才不是傻瓜，就算绫小路已经试图用最冷静乏味的语法修饰来描述出奈奈与章司的感情发展，可矢泽爱还是有本事在绫小路不注意的时候“不小心”地添加上一笔，于是刚才的描述的full vision其实是这样的：“在被某已婚中年男子骗取的感情之后，兀自沉浸在失恋痛苦中的奈奈偶然邂逅到了好友淳子的旧识远藤章司，于是陷入了新的热恋当中，但随着章司前往东京进修，远距离的恋爱又将二人阻隔开来。为了能将这段感情顺利地发展下去，奈奈随后也携带了自己打工存下的全部“财产”，前往东京寻找男友。”

矢泽爱，你真混！（翔武：－_－# 明明就是你自己写得乐此不疲好不好！）

遇见的大崎娜娜便是在前往东京的火车上：天降大雪使火车晚点，车上人多只剩一个位子，姓名的巧合增加了话题……咳咳，这撮合主角邂逅的手法着实老套了一点，其性质大概与“依萍回头一看，书桓也正在回头望她，二人顿时陷入了一种微妙的甜蜜中”有着异曲同工之妙——啊，情深深雨蒙蒙，世界只在你眼中，相逢不晚为何匆匆，山山水水几万重……（翔武：我…我真的快忍不下去了！！）

穿着前卫且中性的大崎娜娜，第一印象给人的感觉总会是不容易接近的，且不说那vivian westwood的戒指晃得我眼睛疼（呀呀，一个戒指要3000多呢！），单是利索的短发和帅气的言行，就无形中会给处于懵懂期的少女们带来一丝惊慌：“你知道我昨天在火车上遇见谁了么？”“谁啊谁啊？”“李宇春！！”“呀~”“……”但娜娜的个性却完全不像外表那般冷酷，她的随和令她的魅力不仅能吸引到大批的女性粉丝，也令原本畏惧于她外表的男性深深地为她着迷。

由于不愿给章司留下无法自立的印象，再一次在求租公寓的时候遇见了娜娜。出于省钱这一最根本要素的考量，两个有着相同名字发音的女孩，就此开始了在707室同居的生活……是不是已经闻到了什么暧昧的味道了呢？

当然，在牵牛百合正式宣布侵袭屏幕之前，最常出现的诡异画面莫过于淳子与京助这一对情侣间的你侬我侬了。

直到娜娜获得了来到东京以后的第一次演出机会之前，依旧被小松奈奈的恋情抢占了大部分版面的《NANA》，差点就要让读者以为这不过是一部描述两个同名女生的爱情的少女漫画罢了，至于“同名”这个话题，作者想象力要是稍微好一点，大概也会步上香港八点档肥皂剧的后尘，滚滚地涌出诸如男友找NANA结果不小心上错了同名女生的床之类的复杂四角关系——倘若继续出续集，很轻易就能从下一代入手，延续前作的情节出现“孩子的父亲到底是谁呢”，并继而引发出发人深省的社会话题。（翔武：被肥皂剧充斥了头脑的人明明就只有你一个好不好？！）

娜娜的首次正式登台演出，那鲜艳的红唇在灯光下魅惑成狂放的蝶影，《NANA》的无敌魅力在此时才真正地开始绽放。

作为大崎娜娜宿命般的恋人，本城莲的实力自然无庸置疑。身兼贝斯手、吉他手、作曲人等多重身份于一体，搭配俊秀的外表，他的号召力虽然不如一之濑和藤枝直木来得风光耀眼，但他身上所集中的各种矛盾个性因素却真实地将现实社会里许多年轻人的心理特征细腻地反映出来。曾是BLAST的贝斯手，却因为某种原因而离开娜娜成了目前TRAPNEST的成员。外表冷漠但内心却火热，这种近乎闷骚的性格倒是与娜娜配合得天衣无缝——只是谁能告诉我莲脖子上戴的那根“南京锁”是什么意思？“南京产的锁”？FT！

同样是整天离不开烟，但阿泰给人的感觉却始终像是被安心地呵护着（脑海里的画外音是“连抽烟都抽得那么帅，我真幸福！”）。作为史上最帅的光头，因为早年开始脱发而大无畏地将自己剃成光头，这等的勇气着实令我辈拜服——只是从这一个细节就能看出他在考虑问题时的睿智：倘若不是光头，谢顶的阿泰你会要看么？！就像没有胸毛的小小罗在赛场上奔跑，你会要看么？（翔武：貌似没有人关心小小罗是否有胸毛）真一的加入，令BLAST的实力得到大幅的增强。作为一个一心要超越莲的贝斯手，他有着绝对俊美的长相和被誉为“天生坏孩子”的恶劣癖好。对打孔有着强烈的好奇，会选择在身上所有能打孔的地方穿洞——“呀，他喝水的时候，会不会像淋浴头一样洒得到处都是呢？”“难怪从来也不看他上厕所的样子……”尽管对女人抱着无所谓的态度，然而他

与蕾拉的交往却跌破了一帮人的眼镜。

是的，蕾拉，柔美的气质与娜娜根本就是两种完全不同风格的存在。刚出场时的惊艳给人的感觉仿佛女神一般的不可侵犯。不过随即暴露出的在感情上的冲动和盲目，多少与小松奈奈有着相似之处。与真一的交往不被一之濑容许，可一之濑本人却擅自对奈奈出手，这种让两个乐团成员之间的关系越发混乱的状况，明目张胆地将“肥水不流外人田”般的刘三姐式民歌传送到了每个人的耳中——泪眼婆娑里那蕾拉荡着竹筏子一路飘远远远远远……

就像伸夫与真的关系足以惹得期待尖叫场面的女生终于有机会尖叫一样（“他……他们睡在一起呀！”“咿呀~终于叫出来了，憋死我了！”“……”），藤枝直木一副“好哥们一起出去喝酒”的架势企图用肉眼迷惑无知的年轻读者们，但实际上那种同为鼓手而诞生的“高山流水伯牙子期”式的惺惺相惜之情则是广大少女可以再度放声尖叫的一个大好机会（“他……他的光头刺得他睁不开眼来呀！”）。

随着章司无法克制地与幸子渐渐走到一起，被再度抛弃的奈奈在娜娜的关怀下，才忍住了跳河的举动（所以说这水源都是怎么污染的……），也就在这个时候，矢泽爱一把撕掉了扮猪吃老虎的伪装，露出了狸猫一般聪明英俊全能完美迷人的真实外表。（翔武：借机夸你自己又有什么用？）

先不说奈奈成功找到新工作时，娜娜给予她的那意味深长的一吻，随后在听演唱会时二人心有灵犀地互相牵手——“呀，两个女生睡在一起玩亲亲！”“乖孩子，把眼睛闭起来，奶奶给你说猪八戒打妖精的故事！”“……”

奈奈和娜娜，你无法准确定义她们心底的情感，那可以是友情，可以是亲情，当然也可以是爱情。但是，她和她的故事，发生的那么突然又那么精彩，她们的笑容里储存着的，是对明天的希望。

作为近年来全亚洲最畅销的少女漫画，《NANA》单行本的销量有着2900万的恐怖成绩。不仅如此，能成功地影响着时下都市少女的审美观念和将朋克摇滚普及开来，也只有矢泽爱有这个本事。的确是一部相当厉害的作品，它的流行程度自然不用再加以描述，这其中所创造的大量商机，自然也引得无数商家引颈期盼。单是vivian westwood这几年在日本的销量就翻了一番（那3000多一个贵死人的戒指啊，去抢好了！），就跟不用说从来就没曾分过家的ACG三大领域了。

PSP版的《NANA：全都是大魔王的引导》是一款单人体验式养成游戏，不过玩家所要扮演的角色既不是大崎娜娜也不是小松奈奈，玩家将扮演另一位“NANA”，以小松奈奈与大崎娜娜的邻居登场。在游戏中，玩家将体会到单身女孩的真实生活，尤其是每天出门前还可以自己选择合适的服装搭配，从帽子到鞋子都相当细微地描绘出来，对于那些爱美的女生来说，这个卖点显然就已经足够了。而且在游戏中的自己家里，还可以通过购买家具的方式将房间布置得更加精美，说不定两位NANA会因此而到你家里参观做客哦！



既然是单身女生，就一定不能忽视重要的感情戏，本作游戏的另一个大卖点就是可以自由地与漫画中出现过的人气男性角色发展感情线路，从约会、吃饭到看电影，从莲到真一，丰富的事件一定能让玩家应接不暇——记得晚上一定要让阿泰送玩家NANA回家哦，“天上一个月亮，地上一个月亮”的奇景真是难得一见啊……（翔武：你摆明了找抽是吧？！）

不仅如此，为了丰富游戏的娱乐性，在游戏中还加入了许多像大富翁之类的小游戏，3D的卡通渲染技术不仅保持了原作角色们的精髓，更让养眼可爱的Q版形象能轻易地讨得女性玩家的欢心。

中性美+百合风+朋克潮，这些似乎已经成了眼下最炙手可热的话题，而能一口气将三大要素都融于一身的，也唯有《NANA》。或许可以这么说，大崎娜娜早已是当之无愧的超级女生，她的一颦一笑都凝聚了属于镁光灯下的闪耀灵魂。

“也许，也许有一天等我年纪大了，可以放下尊严和面子，也厌倦了唱歌的时候，我会想要回去，那个曾经我们一起生活过的地方。”娜娜曾这么说道。在她心中，那个能像凌霄枝一样给她这株越发繁茂的槲寄生提供养分的人，到底会是谁呢？

被锁住的莲？兄长一般的泰？还是永远都无法说清楚情感的奈奈？

这终究是个倔强的孩子。我们明了，她不只是为莲活着，为莲歌唱着，她也为自己，为了black stone，为藏在心灵深处的天堂。

因为她的歌声，所以我们看到了黑色底下浮动的光鲜。

因为两个NANA，所以我们无论遇到怎样的困难，都能鼓起无惧一切的小小勇气。

明天未必一定会更好，但更好的明天一定会来。不是么？



口袋周边 口袋妖怪日用品专题（七）

本期向大家介绍一些口袋妖怪的小饰品。首先是挂饰，最常见的有钥匙缀和手机链两种。在通讯发达的今天，几乎每个人身上都带有手机，作为口袋迷自然要选择PM作为手机链的挂饰，红和蓝两种不同颜色的手机挂绳似乎代表了不同使用者的性别，蓝色的有强大的超梦、迪奥西斯为代表，红色的有温柔的雪拉比、许愿星等，这不就是很明显的暗示吗？



钥匙缀的种类也非常多。像这款Q版的口袋妖怪钥匙缀，每只精灵几乎做成了圆球的形状，浑然一体甚是好看，看着PM们伸出翅膀向你打招呼的样子，你忍心拒绝它们吗？如果你是处在热恋中的男女，那强烈建议买上一对红、蓝颜色的水都兄妹互相赠送作为钥匙缀，口袋影视中它们俩互相呵护的感人故事让人难以忘却，比起其他精灵来具有更深刻的意义。



这是一套强大的历代神兽组合，从三神鸟到洛基亚、凤凰，从雪拉比、许愿星到鲁卡里欧，无一不是游戏中最难得到的精灵，如此强大的组合足以让口袋迷们心动不已。每个挂饰由2部分组成，上半部是纯色的透明精灵+女孩版全国图鉴机的模型，下半部分则是该精灵的彩色模型和男孩版的全国版图鉴机组合，全套挂起来作为摆设十分气派，如果要用在钥匙缀或者是手机的挂饰，还可以将2部分拆开来使用。



图中4个绒布制作的精灵头像是什么呢？原来这是口袋妖怪毛绒魔术贴，使用的时候可以利用其背后的魔术贴将它固定在衣服、枕头、被子上作为装饰，也可以用配套的红色吊绳挂在圣诞树或墙壁上。瞧，皮卡丘、喵喵等4个小精灵的大眼睛炯炯有神地望着你，有人说口袋妖怪之所以可爱是因为它们一个个都设计成圆圆的形状，看来一点都不假。

男孩子更喜欢的兴许是金属制作的口袋妖怪徽章，徽章背面带有安全别针，可以挂在胸前，前面则是各种口袋妖怪的图案。每个徽章代表了不同的性格，迪奥西斯的三种形态、强壮的火焰鸡、威武的裂空神龙、温柔的电极兔，哪种更适

希望做个PSP直读的专题。（林伟萌）
男，18岁，广西南宁市宾阳县永武街272号，530400

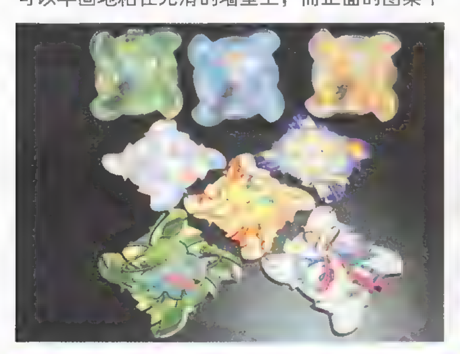


合你呢？

另外还有一种菱形的塑料贴，可以用来装饰居室墙壁、冰箱，这些塑料贴背面带有不干胶，可以牢固地粘在光滑的墙壁上，而正面的图案不仅包括了精灵和它的HP，还带有与其属性相同的背景，如草丛中的妙娃种子，超能状态下的梦幻……等等。大家还记得以前《掌机迷》杂志赠送的口袋妖怪磁贴吗，它们间有着异曲同工之处，深受Fans们的喜爱。

最后看看一款设计新颖的口袋妖怪立体饰品。它的特别之处就在于底座上的精灵与周围的树木、岩石或者木桩等放置的位置是错开的，这样看上去颇有立体感。黑色底座上有一块光滑的银色金属板，可以倒映出精灵和树木的影像，而精灵及其背景除了涂有色彩鲜艳的烤漆外，还镀上一层透明的塑料薄膜，使得整个饰品的反光性特别的好，看上去十分光彩夺人。

文/皮卡秋





口袋新闻

★第九部电影的主题曲将在6月中旬发表



↑Sowelu小姐。

由音乐家宫崎慎二创作的第九部电影主题曲将在6月中旬发表。电影片尾曲为Sowelu演唱的《守るべきもの（必须守护的东西）》（歌名有待确认），除了收录在第九部剧场版的音乐CD外，还将收录在7月12日（电影上映前3天）发售的Sowelu的专辑CD《24–twenty four–》的普通版及DVD限量版里面。在DVD限量版里还将有这首歌的MV哦！此外，这首主题曲将会在6月13日东京品川的水族馆“Epson Aqua Stadium”里首次亮相。

★英文版第八部电影8月将在澳大利亚正式发售

宠物小精灵第八部电影《宠物小精灵 路卡里奥与梦幻的神秘》，英文译名《Pokemon – Lucario And The Mystery Of Mew》，其DVD将于8月16日在澳洲发售，售价是19.83澳元（约120元人民币）。格式为PAL，区域4，分级G，片长99分钟。此外，值得期待的3D电影《皮卡丘的海底大冒险》的预告片在电影官网也有提供了。大家可以先睹为快，其下载地址为：http://www.pokemon-movie.jp/image/news/20060517_3d/20060517.mov

★松本梨香签名会将在台湾举行

一直以来担任口袋妖怪TV中小智声优的松本梨香小姐，将于8月10日–15日来台湾出席2006漫画博览会并参加声优签名会。一同参加此次活动的声优还有《网球王子》里乾贞治的声优津田健次郎等三人。无法到台湾参加签名会的朋友可以点击下面的链接，通过该链接来访问能向三位声优提问的三个访谈区，在这里提出的问题，将有机会由群英社代表你发问。

http://www.my-cartoon.com.tw/event/comic/200600616.htm

另外，于6月23日在台湾正式开放的PokePARK

又帅又好的男人至死也要保持游戏之心。（陈志达）
男，16岁，珠江市拱北夏湾新村11栋801，519020

神奇宝贝乐园，开园第一天的游客数量突破了4000人。这次神奇宝贝乐园的亮点活动包括可以获得传说中的PM雪拉比（已经开始提供赠送下载）、吉拉祈（抽奖有机会获得）、梦幻（通过6月30日在台湾上映的剧场版八的电影票获得下载资格证，连同神奇宝贝乐园门票等一起去领取能够到达梦幻所在小岛的“古航海图”。PS：很多朋友在问《口袋妖怪绿宝石》游戏中的航海图如何得到，这就是答案。）等，以及奖品丰厚诱人的神奇宝贝大乐透抽奖活动，奖品包括纯金宝贝球、四部剧场版DVD、DS游戏机、进口摆钟、包包、帽子等其他限量精品。

口袋彩想 TV小霞全解

小霞（Misty/カスミ）是口袋妖怪TV中大家最熟悉的角色之一，她在TV的第一集就已经出场，由饭冢雅弓担任声优，在TV石英联盟、橘子联盟、成都联盟始终担任女主角一职，以成为水系神奇宝贝大师为志愿与小智共同旅行，一直到宝石联盟AG发行后才销声匿迹了一段时间,后来又在AG44、45中出现，最后一次出场于AG133，后因她的3个姐姐樱花菖蒲牡丹外出旅游，紧急召回小霞，才导致小霞离队。作为小霞的支持者，在小遥风行的AG新世代，感到有必要向大家详细介绍一下小霞：



一、出场

背景：在一条河下游的湖泊，一个美少女正在钓鱼，而她的第一个猎物竟然是将要陪伴大家400多集的小智，在小智出场之后，此女立刻因他没有照顾好皮卡丘874了我们的小智，随后小智为了躲烈雀抢其单车并将其损坏，小霞在索赔的同时也走上了和小智的冒险之路。

第一次战斗：第2集与火箭队PK时，小霞曾经出场战斗，但是在PC中心她使用的竟然是角金鱼！然后附送一句传奇般的对白：在这种地方,是不能使用角金鱼的。在我们在874剧本的同时也记住这个可爱的女孩——小霞吧！

加入：第3集常磐森林，小霞以索赔为由和小智共同旅行，小鬼头小丫头军团初步形成，这集小智在小霞的指导下进行了第一次真正的战斗,火箭队屡败屡战的情况也从这里开始展现，我们也进一步认识了这个因虫尖叫的女孩小霞。

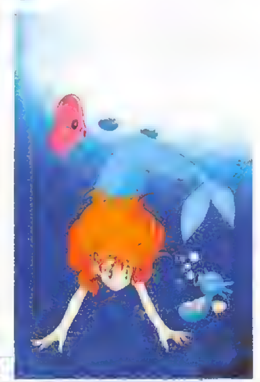
二、剧情分析

分析1：霞智的生日。

小霞在第一次回到华蓝道馆时，其姐曾经说过：“怎么刚出去就回来了，不是说过要成为水系神奇宝贝大师之后才回来吗？”请大家注意这两个字：“刚”和“才”，它们说明小霞才出门离家不长时间，按照石英区域的惯例，也就是10岁离家（先无视妈妈级的小刚），再计算小智从离家到华蓝道馆的时间，可以得到一个重要结论,那就是霞智的生日相差无多，接着就请智霞的支持者尽情的YY吧……

分析2：小霞的一些基本数据。

身高：大家对这个唯一可以确定的应该就是小霞的身高比小智高比小刚低，尽管如此但我们还是有办法计算的，通过TV观看我们大概可以推测出小霞比小智高2–3CM，然后利用TV中皮卡与小智的比例可求得小智的身高。皮卡的高度是40CM，我粗算小智的身高为160CM，即小霞的身高为162CM左右。



头发：我相信所有看到小霞的第一眼都会认为她是一个短头发女孩，原因就是她在TV的最初期从未解开她的歪翘辫，而且从视觉上她的辫子也十分的短，感觉上打开之后也就是披肩的长度，但在她第2次回到华蓝道馆时，小霞要演出人鱼公主，她在TV中第一次把自己的长发展现给大家，竟然是及腰的长发。

性格：这个不同人有不同的看法，因为她展现给大家的实在太多了，所以我要尽我所能的向大家介绍这TV中最富感情的人物。1、泼辣，许多人都能发现这个，从TV中扛着自行车愤怒地批评小智到举个牌子见虫子就砸，无一处不见其泼女风范。2、爱美，爱美之心，人皆有之。当然偶们的小霞也不例外，从时不时地自称全世界的美少女或活泼的美人鱼小霞中我们可以看出小霞是一个相当的爱美的人，不过爱美也是要付出一点代价的，尤其是忍者学校中的线球美容可

能将游戏的终点和起点连接在一起的人，才是真正爱游戏的人。（顾明）
男，16岁，上海奉贤南桥古华A区512号402室，201400

是使我们这位爱美却又怕虫的小姐吃尽了苦头。3、温柔，人都有两面性，温柔与泼辣一样可以共存，当她拥着波克比的时候，当她看到受伤的皮卡丘时，当小智和小建身中麻痹粉之时，当在剧场版中小霞在水中抱着小智之时，当她独自面对巨大的毒刺水母之时，当她的神奇宝贝受伤之时，当小智失利之时，她内心中的温柔尽显无疑。4、感伤，女生都是容易感伤的，作为主角的小霞也不例外，当她与小智别离的时候，我们看到了她的悲伤，当她与自己的“孩子”波克比分开的时候，我们看到了她的悲伤，虽然悲伤不可避免，但我希望小霞可以永别于感伤。

分析3：霞与智的关系，在说这个之前，我要先说我是智霞LOVE的疯狂支持者……

智霞关系初现：在十分往前的一集（记得是打电馆那集），智霞在PC争吵，乔伊此时说了一句：我知道吵架能培养感情，但这不是培养感情的地方，然后两人同时脸红并同时反驳……

离别赠物：小霞最后送给小智的是一条手帕，在东方的传统理念中，女生的手帕轻易不能送人，因为它是有象征意义的，而意义就是“定情之物”！

超强的单曲：提到TV，就要说到美版，说到美版，就不得不要提起这样一首歌：Misty Song，小霞对小智的感情在这首歌里面一览无遗，以下是此歌的高潮部分：

I wanna tell you what I'm feeling,
but I don't know how to start
I wanna tell you,
but now I'm afraid that you might break my heart
Oh, why should anything so easy, ever be so hard to do?
I wanna tell you what I'm feeling,
and to say that, I love you.

（歌词大意：我想要告诉你我的感觉，但我不知道从何说起；我想告诉你却害怕你可能打破我的心；为什么对你说出我的感觉比世上的任何事情都难？我要说我爱你）

皮卡丘的态度：皮卡丘与小智的关系大家都十分了解，可以说是心意相同，于是我们可以认为皮卡丘的认知从一定程度上可以代表小智的认知，看AG132，皮卡见到小霞的时候，表现出来一种非正常的喜悦之情：快扑入怀……

小霞的暗示：剧场版《洛奇亚爆诞》中小霞有这样一句独白：没有办法，谁让小智是我这辈子的麻烦！这是多么明显的暗示……



↑看看这张图中小霞的表情，大家是不是都有点想法了呢？

个人恶搞：霞等于智=KASUMI IS SATOSHI=K IS S=KISS。

三、小霞的队伍

小霞拥有的精灵先后有角金鱼、海星星、宝石海星、墨海马、太阳珊瑚、暴鲤龙、可达鸭、蚊香蝌蚪-蚊香蛙-牛蛙君、爱心鱼、露力利、波克比-波克基古。我针对其最终进化型尝试的配下招：

金鱼王：替身+大角+挣扎+高速移动

波克基古（天恩）：生蛋+地球投+电磁波+原子力量/水波动

爱心鱼：求雨+虚张声势+剧毒+替身

暴鲤龙：龙舞+地震+觉醒飞+挑拨

玛力露利（大力士）：替身+气合拳+觉醒鬼+报恩

太阳珊瑚（自然恢复）：栅栏+剧毒+镜反+自我再生

哥达鸭：精神干扰+水炮/冲浪+冥想+十字切

宝石海星（自然恢复）：冲浪/意念/十万/冰光/水炮/打雷*3+自我再生/睡觉（注意不要攻击属性重复）

刺龙王：求雨+冲浪+冰光+睡觉/觉醒电

牛蛙君：催眠+灭绝歌（接力黑眼或换捕获特性）+冲浪+睡觉

小霞是PMTV中璀璨的一颗星，是我们心中永远的女主角，让我们这些所有喜欢小霞的人一起期待她回归的日子吧…… 文/天日





特殊物品的收集与使用

收集，作为许多玩家的一种兴趣而在各种游戏中乐此不疲，无论是游戏CG或音乐，无论是怪兽图鉴还是奇怪的石子，收集、收集，为了制霸而努力，这就是收集癖玩家的口号。牧场里数以千计的物品您收集齐全了吗？打开资产表，还有几个“？”没有被发现出来？这一辑便挑选出牧场最容易被遗忘的角落来一一介绍。

一、そば粉（荞麦粉）以及おもち（年糕）

这两种物品均无法在商店中购买，唯有参加一年一度的除夕、新年大会才能得到。在男生版中由于bug，所以荞麦粉无法收集（节日后仅能得到成品——荞麦面），不过玩女生版的玩家就不用担心了。在GBA版本中镇长会允许主角将剩下的荞麦粉或年糕塞满背包，在玩本作的起初笔者也很坏的清空了背包，就算每格装一个荞麦粉，也可以得到54个啊……但参加后才发现仅能得到10个，数量少不说，如何使用就要看各位玩家的安排了。

冬の月３０日
浜辺で『年越しそば』
みんなで年越しそばを食べる日。

荞麦粉的出货价50（制成罐头后为75），回复值为体力+1，疲劳度+1；年糕的出货价50G（制成罐头），回复值为体力+3，疲劳度-1。直接用来吃、送人或出货均可以，不过它们的最主要用处还是用来制作新的料理。荞麦粉可以用来制作**焼きそば**（干烧伊面）、**ざるそば**（荞面条）、**天ぷらそば**（天麸锣面）、**そばまんじゅう**（荞麦麻花）以及**そばがき**（烫荞面）。年糕则可以制成**焼きもち**（烤年糕）、**草もち**（草味年糕）以及**ちまき**（粽子）。一年10个，切勿浪费。

二、くつ下（袜子）



传说很久以前圣人Nicholas为了帮助善良的一家人，将金子从烟囱里扔下，不小心落入了女孩子的长统袜中，从此便有了圣诞夜悬挂圣诞袜的习俗。在牧场里又该如何得到袜子呢？主角一直穿在脚上从未见换洗的那双当然不能用来当作圣诞袜，向镇上的奶奶（**アンナ**）求助吧。

袜子的制作
时间：冬1～冬23日
地点：ガスト家
要求：アンナ在家，且アンナ好感度200以上



第一年的冬天，进度快的玩家便已经得到机器小屋和羊毛制造机了，任意品种任意等级的羊毛均可以拿来织成袜子。符合时间、地点、条件后将羊毛送给**アンナ**，稍等片刻，袜子便会挂在自家墙上。冬25日（注：非星夜祭当天晚上）休息后,圣诞老人（其实就是镇长）便会来送礼了。需要注意的是,

当孩子长大后可能会将镇长误认为是外星人而将其赶跑，当然也就得不到礼物了……不过请诸位放心，即使打了镇长N次第二年他还是会来送礼的。

三、手纸入りのビン（装信的瓶子）

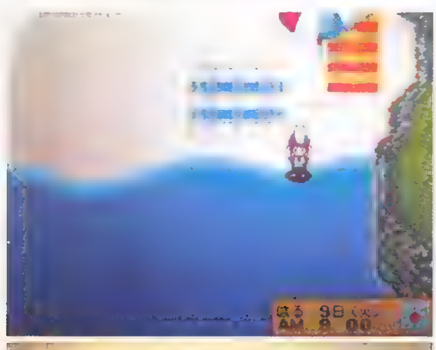
总有玩家问为什么钓不到装信的瓶子，本作中钓得瓶子的条件比较苛刻：

1、人鱼**レタス**爱情度50000以上（即橙心）。

2、季节为春天、地点为海边（在室内用首饰也可）。

3、鱼竿蓄力等级为LV5（即秘银）。

人鱼的爱情度比较容易达到，她的最爱是大鱼，钓不到大鱼时送其他鱼她也很喜欢。大部分钓不得的情况都是鱼竿蓄力等级过高造成的，如果担心蓄力过多，不妨使用秘银首饰在家中钓。装信的瓶子可以钓到数个，不过除了用来出货（价值1G）和触发人鱼事件外别无用处。





四、万元券与百万元券

这两种物品的取得方法很简单，开启精灵商店后便可以购买到。类似与银行存折般的作用（钱太多花不掉？买百万券吧，一格放99个，置物柜里放满存折……），等价交换，购买起来比较麻烦——一次只能购买一张，如果要买上100张也足以按到手酸……



但如果它的作用仅停留在存折这样则是埋没了它的“才能”，实践证明万元券与百万券是本作快速致富的捷径。虽然男生版有十亿G的bug，女生版有十亿精灵币的bug，但这里仍然介绍这种致富方法，最终选择权自然交给诸位玩家。

当主角开启了最高级矿场时，相信各位玩家此时手中已坐拥数十万元甚至是百万（以百万起家比较容易，如果不到百万只有先依靠万元券增值了）。将现金兑换成为百万券并前往最高级矿场开工，九色珠收集全部的那一瞬，女神出现了，要许什么愿望呢？没错，出货额加倍。在许愿的一瞬间即决定了加倍的倍数（2-5倍），此时将百万券出货，当镇长来回收时一张百万券便可增值为五百万。一般选择在镇长来回收货物前完成这一工作，这样当天便可收回现金，当然如果镇长已经来过或是节日则延期到下一天得到现金。是不是想起了GBA版的流星事件？的确很类似，不过流星事件5年才遇一次且出货额仅加一倍，如此算来还是本作赚钱容易得多，1张百万券，只消数天便可成为十亿。好了，不要犹豫，购买无名岛以及全黄金建筑吧。

五、牧场套卡

与万元券一样，开启精灵商店后即可购买。全套608张（MM版追加新主角、怪盗以及女儿卡片17张），共5套：纸柄、草柄、木柄、石柄以及黄金柄。











收集全没有捷径，只有运气与耐心，以608张的为例：001-068为牧场中会出现的所有人物

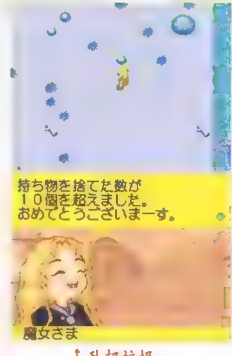
图鉴，067-110为工具图鉴，111-195为工具以及种子图鉴，196-273为各类食物材料图鉴，274-404为料理图鉴（口水……），405-480为各种物品的图鉴，如矿石，481-530是各种装饰品的图鉴，531-551为各种机器图鉴，552-567列举了各种特殊动物的图鉴，如鱼王以及矿场中的敌人，568-608为CD以及DVD图鉴。在套卡中，手表并未出现在游戏中，取而代之的是时钟,也许是制作者的疏忽吧。

六、神的赠品

参照套卡，不难发现其中有着女神的赠品（女神さまの贈り物）、魔女的赠品（魔女さまの贈り物）以及格斗称号证书（称号のおまけ）。这三种物品均需要发生一定的事件才能得到。

女神的赠品，与前作的月下美人完全一样，但取得方法却不同。前作（矿石镇女生版）在与中国商人猜拳或向班先生赠送最爱的酒后可以得到，而本作则需要许愿。同样需要开启最高级矿场取得九色珠，而这次需要选择的选择支为：[持ち物何かちょうだい]。女神的赠品属于特殊物品，不可出货也不可送礼，不过为了娶得女神，就勉强收下搁置物柜里吧……

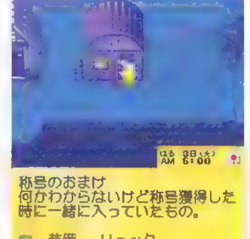
魔女的赠品，一张照片，难道是魔女的签名照？不过无法放大，所以也就只能隐约看个大概了。入手的方法就是做尽坏事：动物的死亡、乱丢垃圾、逃出谷外、投毒……送礼给魔女到一定次数也可以得到，如果要娶魔女，入手10张以上照片也算是必需的条件了，需要注意的是，如果当时手中有物品，魔女可就只会给予精神奖励了……魔女的赠品不可送礼但可以出货（需要制作成罐头），不过出货价仅为1G。



↑乱扔垃圾。

格斗称号证书，只有经得起牧场众MM以及魔女的考验才能得到的大奖状（凌晨4:44分调查狗屋）。小游戏并不困难，注意回复体力以及蓄力便可轻松获胜，利用各种首饰也是出奇制胜的关键，得到证书的同时奖励牧场度100点，如果每天坚持战斗一场，不消多久便可得到高级称号，只是每天熬夜对皮肤是不是会有影响呢？ 证书可以出货（需要制作成罐头），但出货价同样只有1G，只是为了全出货而出货……

牧场中隐藏的人物、物品还很多，曾经有玩家询问香水如何得到，其实香水与其他化妆品同样在发掘现场可以挖得，只是需要游戏6年之后（男生版与フレン发生第三个爱情事件后也可以挖得）。诸如此类的隐藏物品您还发现了多少？欢迎共同发现探讨，将牧场的研究进行到底。



↑熬夜得到的证书。

爱情攻略之牧场MM版

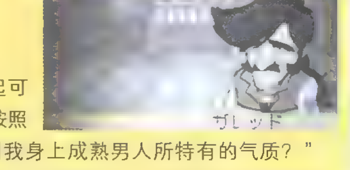


ガレッド

生日：夏13日

喜好：鱼の煮つけ（+800）、酒（+500）

出现地点：酒吧，水曜日出镇



人物评价：外表的确有点对不起可爱的MM，却是绝对的好男人，按照他自己的话说：“你是否能感受到我身上成熟男人所特有的气质？”温柔体贴的他是否能打动女主角的心不得而知，不过数年后能打动本镇第一美女ム-的心却是事实，爱他就不要放弃他。

ガレッド（诞生日：夏13日）																				
结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	水曜日	家		街													家			
雨	水以外	家											酒						家	

注：家——酒吧里屋　酒——Bar　街——出镇

…… 爱情事件 ……

黑心事件：

爱情度0～

条件：与之先相识

时间：12：00–15：30

日期：除水曜日

地点：酒吧

天气：无要求

选项：[遊びに来た]——ガレッド爱情度–1000

[休みに来た]→进入下一选项

→[いただきます]——ガレッド爱情度+3000

[ジュ–スしかダメ]——ガレッド爱情度–2000

紫心事件：

爱情度：10000～

条件：已发生黑心事件且选择无误

时间：6：00–12：00

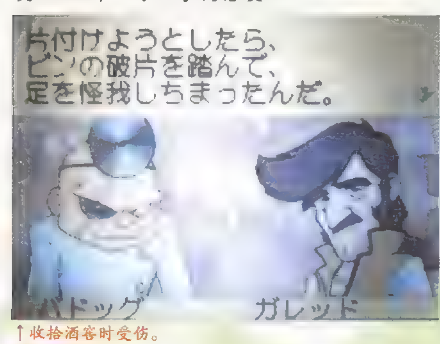
日期：除水曜日

地点：医院，即バドッグ的家

天气：无要求

选项：[だ、大丈夫なの？]——ガレッド爱情度+3000，バドッグ好感度+20

[まったく、ドジだなぁ]——ガレッド爱情度–2000，バドッグ好感度–10



↑收拾酒客时受伤。

蓝心事件：

爱情度：20000～

条件：已发生紫心事件且选择无误

时间：11：00–14：00

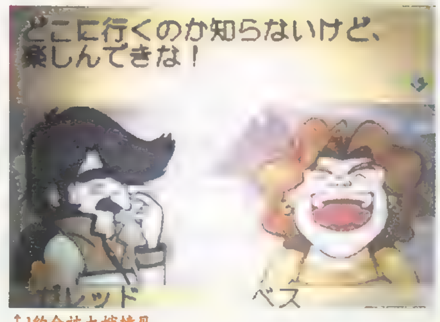
日期：除火、水曜日

地点：ルイ的旅店

天气：晴

选项：[わたしは良いよ]——ガレッド爱情度+3000，ルイ好感度+20

[そうだね～]——ガレッド爱情度–2000，ルイ好感度–10



↑]约会被大婶撞见。

黄心事件：

爱情度：40000～

条件：已发生前三个事件且选择均无误

时间：12：00–15：00

日期：除水曜日

地点：从牧场走向民居区

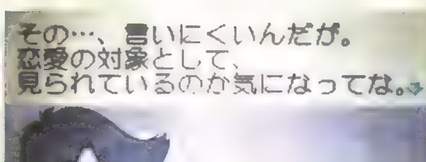
天气：晴

选项：[ついて行っていい？]→进入下一选项

[そうなんだ、バイバイ]——ガレッド爱情度–1000

→[わたしは见てるよ]——ガレッド爱情度+3000

[见てないかなぁ]——ガレッド爱情度–2000



↑羞答答的成熟男人

《PG》越办越多，小编们开开心心。（盛伟）
男，17，安徽省鞍山梅花园17—603，243000



本作的总游戏时间为20多小时，通关等级约为50级，后期的杂鱼怪物比较强，经验值也多，所以后期人物等级提升很快。尽管如此，面对最终BOSS时也不能掉以轻心，如果不注意回复的话就会损失队友陷入苦战，好好的利用属性优势去打倒BOSS吧。由于NDS没有联机线的限制，所以最多可以支持六个人进行无线联机，再次强烈推荐大家和朋友们一起体验游戏的乐趣。

文、责/暗凌

NDS	NINTENDO	2006.06.22
	RPG	1-6人/4800日元
魔法假日 五星连珠之时		对应触笔

MagicalVacation

接上期

“结界师被带走的事情是真的吗？”罐子村的长老闻讯赶到的时候，圣一行人正要出村去追赶修卡，长老眉头紧锁：“这下真是非常不妙啊……结界师保管着为200年一度的流星祭而储存的秘药，有没有人能帮忙把他救回来的？”如果无法找回结界师，罐子村就无法进行流星祭，无法增加新的成员，难道罐子一族的历史就这样完结了吗？佳丝敏自言自语了几句，然后跟着大家走出了村子。

大家跟着修卡一直走到一个山洞门口，她让跟随着的两只魔兽留下看门，自己抱着罐子结界师匆匆走了进去。虽然那两只魔兽稍稍阻碍了大家的行程，不过好在还没有把修卡跟丢，山洞里的路蜿蜒曲折，一般人应该想不到会有人在这里建立据点。大家的追踪在一道大门前被阻断，门的内侧有机关，修卡进去之后大门立即关闭，剩下其他人在门外不知如何是好。

“是谁啊？谁把我抓到这里来了。”门口的一个木桶里传出说话的声音来，“不过就算把我关起来也没用，我一定会逃出来的。”大家的目光转向木桶，里面的声音停顿了一下，又继续说：“好像不是魔兽？稍等一下……”接着奇迹般的，木桶里钻出一个人来，他自我介绍说名为尤珈，是瑜珈的修炼者，听说圣一行人是来找被抓走的魔法师们，就决定助大家一臂之力。

尤珈走到大门前，上下打量了一番，然后来回活动了一下身体，突然从两扇门之间的缝隙钻了进去，他的身体就好像没有骨头一样异常柔软，虽然把头挤进去花了一点时间，不过大门很快就被从内侧打开了。大家都看得目瞪口呆，修炼瑜珈的人居然能自由控制身体到这种地步，实在是太可怕了……尤珈自己倒觉得稀松平常，他招呼大家赶快跟上，自己就先向山洞深处去了。

大门之后是一条灯火通明的通道，两边都是一间间的牢房，里面关着从各个行星抓来的魔法师，令人意外的是，大家居然在其中一间牢房里看到了老朋友曾卡德。在水之星上他押走海盗们之后，居然莫名其妙被其他的宇宙警察抓了起来，然后被带到这个地方关押起来，于是他断定宇宙警察和海盗们在暗地里联手了，所以才能在各个行星上活动猖獗。

沿着通道一直走，大家最后终于见到修卡，她完全不理会大家跟随她而来的苦心，带着结界





师消失在大家眼前，随后赶来的宇宙警察以逮捕入侵者的理由与大家冲突起来，虽然加入战团的警察越来越多，但是仍然不能战胜这五个魔法学校的学生。随着一阵恶臭气味的传来，那些警察们纷纷被熏倒，发出气味的是掌握着这里牢房钥匙的家伙，他显然小看了这些魔法师们，发觉自己不是对手之后，忿忿的把钥匙扔在地上就撤退了。

尤珈拿着钥匙去释放牢房里的人们，圣面对的是一道带有魔法之力的大门，只有拥有暗之力的人才能将其打开，这对圣来说不过是举手之劳而已。众人终于见到了吉恩·雷欧和他的大弟子卢布，还有被他们抓走的玛多蕾努老师，修卡认为结界师也具有魔法师的能力，因此才带结界师来向他们邀功。看到众人随后赶来，卢布要求修卡拖延住大家，为吉恩·雷欧争取足够的时间来完成魔法，但是吉恩冷冷地说："随他们去吧，我的魔法已经完成了，现在就前往光之星吧。"

大家踏足的地方开始剧烈震荡起来，罐子结界师大叫一声不妙，张开结界保护住大家，而吉恩·雷欧带着卢布和玛多蕾努老师，从大家眼前消失了。震荡过后，修卡显得十分激动："差一点点就可以救下玛多蕾努老师了，偏偏在这个时候被你们破坏！明明只要在吉恩·雷欧施展魔法的时候用结界师的能力保护老师就可以了！一切都在我的预料之中，除了你们！""你看看珀默多洛！"佳丝敏嚷了起来，"在木之星的时候他为了保护你还受伤了，你觉得你自己一个人能做到什么！为什么不相信大家，为什么不一起救回老师呢？"修卡沉默了。

回到罐子村之后，尤珈听说吉恩·雷欧已经去了光之星，就告诉大家以前的瑜珈修炼者们能够不用火箭等交通工具自由前往光之星，但是光之星到底在哪里，这个问题谁也不知道。风之星上的猫耳族女孩要大家帮忙找的那本魔导书，是被诅咒的米索尼科敏顿魔导书，只有在那本书上才记载着前往光之星的方法。修卡立即提出："那事情不就很简单了吗？只要我们也找到魔导书来看看，就能学到去光之星的方法。"可惜的是那本魔导书不知道现在被放在哪里，即使找到，大家也未必能看懂里面艰涩的内容，好在尤珈告诉大家可以去水之星找矮人工匠们寻求帮助。

第二天一早，修卡就加入了大家的队伍，准备一起前往水之星。被大家解救的魔法师们当中，有一个熟悉的白色身影，就是在木之星上不告而别的村长的女儿，不过她却不是本人，而是那个女孩身边的小女仆荞子，穿了小姐的衣服代替她被海盗抓走，曾卡德答应负责送她回去。水之星上的矮人工匠们这次又帮了大忙，虽然他们的技术不足以帮助大家改造魔导火箭，却热情地指点大家去找隐居在火之星的格雷纳丁，这位大师平素不喜见人，不过拿着矮人们的信物去的话，应该能见到他。

再次来到火之星，大家顺利地找到了格雷纳丁居住的地方，虽然给人看过矮人们的信物之后，被允许进入那个小镇，但是却无法更进一步见到格雷纳丁。在镇子上随便转了转之后，圣一行人打听到格雷纳丁对南边火龙巢穴里的千年结晶有兴趣，便决定去找到这个东西，正好镇子上的两个罐子村民打算去火龙巢穴找到优质的泥土作为流星祭之用，大家就跟在他们后面去了火龙巢穴。



火龙巢穴里异常炎热，大家万万没有想到居然会在这里遇到魔兽，差一点就要被魔兽袭击的时候，洞穴深处传来一阵低沉的吼叫声，魔兽群惊恐地四散逃窜，众人错愕间，只见一团暗红色的巨大火球缓缓滚了过来。卡费拉特发出了警报："温度高达1000度，大家赶紧离开！"躲避不及的几只魔兽被火球碰到，发出一声惨叫后就化为一股青烟了，看来这个东西极度凶险。

非常不幸的是，洞穴出口处发生了崩塌，眼看火球渐渐逼近，大家就要连同魔兽一起被火球吞没的时候，旁边的洞壁上突然出现了一个缺口，原来是一个罐子村民挖通了过来，大家来不及多说，没命地钻进缺口开始狂奔。大概是魔兽群已经全灭了，火球把目标锁定为圣一行人，在他们后面紧追不舍，逼得大家只能沿着路不停地逃，一直来到洞穴深处。

在火龙巢穴的深处，有一副庞大的骸骨，看样子就是不知道多少年前曾经生活在这里的火龙，火龙骸骨的口中有一物带有流光异彩，而且珀默多洛能从中感觉到强大的火之力，这毫无疑问就是千年结晶。得到千年结晶的同时，火球也追了上来，大家穿过骸骨，继续向洞穴深处逃去，终于被逼到了绝路，火球的温度比刚才更高了，卡费拉特的温度感应器快要到极限了。

天无绝人之路，大家面前正好有两个水潭，修卡唱起了水魔法，水柱向火球卷去，洞穴里瞬间充满了几乎令人窒息的蒸气。没过多久，刚才失去意识的众人清醒过来，发现自己得救了，炽热的火球被冰冷的水包围之后，变成了一滩灰烬。罐子村的两位村民找到了满意的泥土，高兴地回去准备流星祭了，大家也跟着去了他们的村子。



新罐子的烧制从清早一直持续到晚上才终于完成，罐子们在长老的带领下，把烧制好的罐子放置在空地上，然后对着流星祈愿："许愿星啊许愿星，请赐予新的生命……"祈愿之歌结束之后，地上的新罐子上浮现出年轻的脸，新的生命就这样诞生了。

尤珈听说大家从火龙巢穴带回了千年结晶，就把众人聚集在一起，他告诉大家在每个行星上都存在着唯一的结晶，那是无数魔法师和科学家梦寐以求的东西，连顽固的格雷纳丁见到千年结晶之后，也一定会为之动容。接着尤珈讲述了一些关于格雷纳丁的事情，他是所有矮人们的首领，追求着宇宙第一的技术，精通各种知识。格雷纳丁长年观察星空之后，开始产生宇宙并不是物质的想法，他认为宇宙是人们心灵的产物，为了寻求真正的答案，格雷纳丁阅读了米索尼科敏顿魔导书。

尤珈长叹一口气："格雷纳丁就是这样的人，对他来说寻求真相是比自己的生命更重要的事情。"大家还清楚记得在风之星遇到那个猫耳族女孩帕菲的时候，她说过看过那本魔导书的人都会死，除了玛多蕾努老师和吉恩·雷欧之外。"如果玛多蕾努真的看过米索尼科敏顿魔导书的话，那么她一定会死……"尤珈的话像一记重锤，打痛了大家的心，现在唯一能做的事情，就是去找格雷纳丁，然后帮助他掌握宇宙第一的技术。

听说有一群少年和少女得到了火之千年结晶，格雷纳丁果然下令允许圣等人见他，他居住的矮人之塔俨然是一座机械城堡。格雷纳丁告诉大家："很久以前有一位名叫柯塔的大魔术师，即使称他为魔法之父也不为过。柯塔预言了太阳系的死期，他认为在不久的将来，太阳会灭亡并重生，到那时所有的生物也都将迎来灭亡和重生，太阳系的这个秘密就在于光之星。柯塔特地研制出了能前往光之星的装置，那是一座地下石台，如果能得到五大行星上各自唯一的千年结晶，就能启动石台前往光之星。我阅读过柯塔留下的书，决定无论如何都要再现那个装置，但是没有人帮助我进行这项挑战，如果你们想去光之星，就带着五个千年结晶来我这里吧。"格雷纳丁建议大家

先去水之星寻找千年结晶，水之星上有一个柯塔创立的魔法学堂。

当大家抵达水之星之后，听曾卡德说起最近有流言说水之星上出现了一件宝物，结果这个流言引来了宇宙警察，圣和其他人都清楚，宇宙警察们其实是为了争夺水之千年结晶而来的。在海獭村的码头边，圣看到了那个一心想成为海盗的海獭卡尔，他到现在还没有死心，认为卢布大人借助警察们来取得宝物不是海盗的作风，他邀请圣和他合伙一起去取得宝物，如果圣答应的话，他可以提供船带大家一起到东边的岛上去。

眼下码头没有其他的船可以用，只能和卡尔合伙了，不过他的船还真是小的可怜，那么多人挤在上面简直有翻船的危险。好不容易到了对岸，大家却发现主要道路被宇宙警察封锁了，他们盘问大家是否图谋夺取宝物的盗贼，卡尔跳了出来："没错，赶快把他们抓起来，然后放我过去吧！"看来这次又被卡尔利用了，在警察们还没做出反应的时候，卡尔就已经等不及了，他撞开警察冲了过去。"看来你们是无关的旅行者，这里没你们的事情了，坐着你们来时的船快回去吧。"宇宙警察们又回到了把守的岗位上，只分出了一个人去追卡尔。

正面进入无望了，还是要找其他路线才行啊。帕菲又适时出现了，她带着大家去见魔法学堂的管理人，他是一位和善的老人，他要帕菲带着众人去圣水金字塔找水之千年结晶。宇宙警察的大型飞行器笼罩在圣水金字塔上空，飞行器的光束成为封锁金字塔入口的屏障，大家打败守卫的警察后,来到飞行器正下方的祭坛，珀默多洛用火魔法点燃了祭坛的大火鼎，成功地把飞行器弄坏了。

进入金字塔上层入口之后，大家发现守护这里的水人一族不敌宇宙警察的侵袭，全都倒在地上失去知觉了，连帕菲也倒下了。宇宙警察的干部已经先到了一步，取得了水之千年结晶，但是





为首的家伙并不急于带走结晶，他向圣等人发出了挑战，他的实力比起大家在火之星遇到的那个干部高出不少，不过仍然败在了众人手下。好不容易得到了水之千年结晶，但是卡尔又半路杀了出来，趁大家不备抢走了结晶，好在帕菲半路截住了他，夺回结晶带回了魔法学堂，学堂管理人将水之千年结晶交给了圣。

登上魔导火箭离开水之星时，大家接到联络说木之星出了一些怪事，便把下一个目的地定为木之星了。一在木之星降落，大家就直奔猫耳族村落，听说村长把他女儿钟爱的盆栽砸坏了，因此两人发生了一些争执，现在两人都不在村里。突然间，有村民惊慌失措地跑了过来，说外面已经变成了一片火海，大家出去一看，熊熊烈火吞没了大片森林，原来是宇宙警察的干部为了找出千年结晶而放的火。

木之星上有一棵树龄非常长的御神木，千年结晶应该就在这棵树里，而海盗们的据点也在那里，大家向那里赶去的路上，被火海挡住了道路，随后赶来的小女仆荞子奋不顾身地跳进火海去寻找村长父女。虽然被阻断了道路，但是大家的运气不错，被火烧掉的树林里露出一个缺口，看样子是海盗们经常使用的近路。如果放任火势不管的话，整个木之星都会被殃及，大家决定先想办法灭火。

在海盗的这条近路上，修卡注意到一个干涸的泉眼："也许这个泉眼还没有完全干涸，总要试试看才行。"她的水魔法唤醒了沉睡的地下水，泉眼又喷出水来，但是这样还远远不够，卡费拉特用土魔法扩大了地下水的出口，佳丝敏唤起飓风卷着水柱横扫森林，扑灭了这场大火，



恰伊的木魔法又让森林恢复了往日的生机。珀默多洛看到大家配合得这么默契，一时兴起说："好啊，我也来！"还没等他念出魔咒，修卡就一拳把他打翻在地，这个笨蛋难道还想用火魔法添乱不成。

海盗的据点至今依然有大批海盗盘踞在这里，他们见到六个小孩子闯进了这里，一个个张牙舞爪地扑了过来，一旦被击退之后又忙不迭跪在地上不停地磕头求饶，看来没有首领的海盗们只是一群乌合之众而已。在问到通行口令之后，大家对上口令进入了御神木里面，一直向上到达树顶，眼前的景象无论什么人看到都会万分震惊——很多人被埋在了泥土里，只露出头部，连村长也不例外，而这一切居然都是村长的女儿做的。

正当大家想要努力挖出村长的时候，树枝和树叶活动了起来，一只狰狞的怪物出现在众人眼前，张开血盆大口袭来。解决怪物之后，它变成了一朵大花，有博学的人说那是食人花，当它吞噬了生命之后，会出现木之千年结晶。村长的女儿出现了，她对自己做的事情居然并无悔意，荞子也正好在这个时候赶到，她毫不留情地训斥了小姐一番，扬手想要打她一巴掌。村长的女儿吓得瑟瑟发抖，荞子始终还是没有忍心下手，她关照村长父女要保重，然后纵身跳进了食人花里。荞子的牺牲换来了木之千年结晶，村长颤抖着双手把它交给了圣，还把荞子留下的发卡给了大家作为纪念。

从土里救出的人们当中，有一个针鼹鼠族的人，大家为了把他送回家乡而来到了土之星。在土之星上有着机器人的小镇，大家从某个机器人那里得到了密码，被允许使用小镇地下的中央电脑查询关于千年结晶的事情，曾经生活在土之星的人们滥用高科技大量制造结晶，结果导致了自己的灭亡。卡费拉特要求重放其中一段之后，发出了一阵嘀嘀嘟嘟的声音，好像系统紊乱一般，待他恢复之后，大家又前往曾经停放着魔导火箭的机械塔。

机械塔地下是灭亡的那个种族的实验现场，他们就好像融化了一般留下一些残骸，滥用科技的后果真是触目惊心。卡费拉特连上了这里的主电脑，接受了一些资料，根据残留的信息，大家需要去寻找体内藏有千年结晶的石巨人。在土之星东边的遗迹里，大家找到了一架像是载人飞行器般的东西，佳丝敏兴奋的说只要有大风就可以坐着飞行器到达石巨人那里，修卡半信半疑，佳丝敏撅着嘴反驳："你要是不相信的话，那就不要跟我们一起上来好了。"

风魔法的咒语一结束，飞行器的顶部就旋转起来，大家赶紧挤了上去，飞行器腾空而起，在空中飞行片刻之后，像蒲公英的种子一般，降落在石巨人的身上。通过狭长的通道，大家进入了石巨人的身体里，见到了生活在里面的一个老矮人，他的头发和胡子都已经很长了，显然是和石巨人一起孤独的生活了很久。卡费拉特的土魔法唤醒了石巨人，宇宙警察的干部又跑来阻挠，威胁石巨人交出千年结晶，已经是风烛残年的石巨人拼尽全力击落了他们，让老矮人把维持石巨人生命的土之千年结晶交给大家。

风之星的警察学校给魔导火箭发来了消息，说风之星的国王想要接见众人，大家又马不停蹄地前往风之星。国王告诉大家吉恩·雷欧曾经是他身边最可信的人，但是后来却笼络了宇宙警察们，利用他们来抓捕魔法师和抢夺千年结晶，国王希望大家能去阻止吉恩·雷欧实现野心。

风之星上有一个游离于陆地之外的空岛，恰伊利用木魔法，使一颗种子生长成为连接到空岛的桥梁。在空岛上阻碍大家的是宇宙警察的女干部娜乔，他的父亲居然是前任的警察署长，不希望女儿为吉恩·雷欧卖命的他努力阻止女儿的行动。娜乔无法战胜父亲，又无法说服他，只能跺脚扔下一句："你少管我的事情。"

风之千年结晶存在于空岛上的时间之塔里，大家来到塔顶的时候，娜乔也及时赶到，突然出

现的怪兽向她发起了攻击，大家帮忙打败了怪兽，但是迟来的父亲没能来得及救下女儿，娜乔停止了呼吸。怪兽的身体消失后，风之千年结晶显示了出来，它发出柔和的光芒笼罩了娜乔，娜乔的身体慢慢飘浮起来又缓缓落下，胸膛里又开始有心脏跳动的声音。风之千年结晶的力量给了娜乔第二次生命，在这样的奇迹之下，父女二人终于冰释前嫌。

集齐了五个千年结晶之后，大家回到火之星，格雷纳丁立即开始制造他的装置，海盗和宇宙警察们倾巢而出，前来袭击矮人之塔和罐子族的村落，大家为格雷纳丁争取到了足够的时间，让他对魔导火箭进行了改造。在海盗和宇宙警察们攻入之前，圣一行人乘坐魔导火箭离开了火之星，成功地来到了目的地光之星。

格雷纳丁带领着矮人们也随后来到了光之星，他抢在圣一行人的前面，想要说服吉恩·雷欧放弃亲手实现太阳系重生的计划，但是吉恩·雷欧已经不在光之星上了，留给所有人的只有一个巨大的坑洞。格雷纳丁马上意识到，他们已经离开光之星并前往暗之星了。

在这个宇宙，有了光才有暗，或者说，有了暗才有光，两者对立缺一不可，只有光与暗达到平衡，才能维持秩序的正常运行，吉恩·雷欧正是打算破坏这种平衡。好在格雷纳丁知晓从光之星前往暗之星的方法，为此需要先进入光之女王的宫殿。

宫殿门口的守卫阻止了大家想要进入的请求，如果没有光之女王的命令，任何人都禁止进入。针鼹鼠的国王带领着属下们来救急了，他们挖出了一条通往宫殿里的通道，圣带头进去之后，猫耳族村长带着女儿也跟了进去，希望能给予大家一些帮助。

光之女王实际上已经去世很多年了，她的王座一直空着，宫殿里的其他人表示不会干涉大家的行动。在宫殿的地下室里，大家分别用魔法之力点亮了几个祭坛，启动了宫殿里的魔法装置。天空中的五大行星开始急速运动起来，最终形成了五星连珠的奇观，通往暗之星的通路开启了。前来增援的人拖住了前来阻挠的宇宙警察干部，格雷纳丁抓住时机启动了魔法装置，把圣等人送往了暗之星。

在暗之星上到处都是大群的魔兽，举步维艰，但是被抓来的魔法师们齐心协力与魔兽战斗着，娜乔和他的父亲也率领着部下前来协助，挡住了当初抓走玛多雷努老师的宇宙警察最高武术指导。在大家的帮助之下，圣终于再次见到了他们一直寻找的吉恩·雷欧和玛多雷努老师。

“已经来不及了！”吉恩·雷欧狂笑着，“生活在太阳里的虫族正在蚕食着一切，等到它们羽化成蝶，这个太阳系就将迎来灭亡，然后是重生，你们也逃不开这种命运！”吉恩·雷欧和他的野心一起倒下了，虽然大家抢在虫族变成的蝴蝶毁灭太阳系之前消灭了它，但是玛多雷努老师却永远的离开了。

在老师消失的前一刻，她和学生们一起用魔法的力量保护了暗之星，太阳发出的温暖的光芒在这一刻照遍五大行星和整个太阳系，身处科沃玛卡星的校长不禁老泪纵横，他知道玛多雷努还是没有逃开死亡的命运。

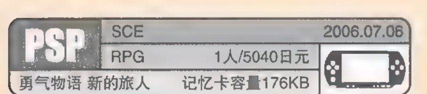
玛多雷努老师的身体变成万千光点，消散在大家眼前，她温柔的声音还回荡在每个人的耳边：“谢谢你们大家，能认识你们真的很好，不要为我悲伤，也许有一天，我转生之后还能在某地与你们相遇……”

六个孩子的冒险至此结束，这次的经历将成为他们一生难忘的回忆。若干年后，珀默多洛由于连续八年留级，最终离开了魔法学校，旅行于各个行星，用他的力量帮助所有需要帮助的人们。佳丝敏毕业之后留在魔法学校执教，把自己关于魔法的知识传授给学生们，同时，她还和恰伊用业余时间进行火箭的研究。卡费拉特也致力于火箭研究，最后甚至不顾朋友们的反对把自己改造成了火箭。修卡毕业之后加入了宇宙警察的行列，活跃于战斗第一线。而圣跟随格雷纳丁学习了各种知识，最后乘坐着火箭飞向了广袤的宇宙。

——全文完



作为日本近期开始流行的新人气系列故事，使用着现在流行的小说、动画、游戏、音乐、手办……等等全方位圈钱模式。而PSP版本算是比较有诚意的作品，虽然没有语音，剧情有些老套，迷宫少而且没有小地图等瑕疵，但是优点也很多：在画面上可以说是PSP上的RPG里画面最精美的游戏之一；音乐也十分动听，特别是最终战的音乐更是让人荡气回肠印象深刻；剧情虽然老套也不是没有亮点。是近期PSP难得的佳作。　　文、责/剑纹



[基本键位操作]

十字键/摇杆……控制人物移动
○……………………确定/对话/调查
×……………………取消/快跑(人物移动时按住不放)
△……………………调出菜单
□……………………无作用
L1……………………显示世界地图(大地图有效,迷宫居然没有小地图,很烦人)
R1……………………提示下一步的行动

[战斗系统解说]

攻击…………顾名思义，最普通的物理攻击。
勇技…………就是技能，在剧情或者升级的时候可以得到。
绊勇技………就是合体技能,主人公与其他角色经常参与战斗就可以获得,最大3人连携,是后期战斗的主力手段。
防御…………减少自身伤害
道具…………使用道具
逃げる………逃跑，有一定几率失败。



[普通界面菜单]

道具…………使用各种道具
勇技…………使用回复技能和辅助技能
装备…………更换人物装备
交代…………更换战斗上场的角色
强さ…………查看角色状态
特殊…………设定、制作首饰、查看小鸟、查看怪物图鉴、召唤飞龙(得到第四颗宝玉后)，替换之前临时加入的人物上场(通关后)



[状态解说]

LV……………现在的等级
HP……………变成0的时候战斗不能
BP……………使用技能时需要消耗
力……………基础攻击力
守り…………基础防御力
速さ…………决定战斗时候的行动顺序
知惠…………决定魔法威力
攻击力………力+武器攻击力，低数字是伤害下限，高数字是伤害上限

防御力……………………守リ+防具防御力
经验值……………………现在已经获得的经验值
次のレベルまで……下次升级需要的经验值

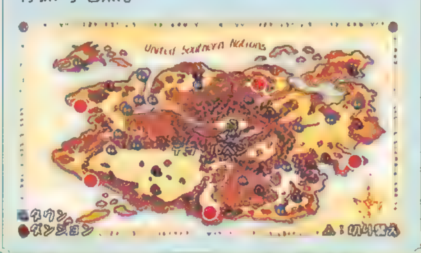


[抓鸟系统]

游戏里有个小游戏抓鸟，在一定时间内抓到25只小鸟就会合体成一只鸟然后结束，这25只鸟根据颜色增加的属性都不一样。

颜色	增加值
绿色	ALL+0.25
红色	力量+1
蓝色	速度+1
黄色	HP+1
紫色	防御+1
白色	ALL+1
黑色	ALL-1

在抓捕的时候还有饵食可以喂，最多一只鸟可以喂3次，然后再捕捉能力就会变得比原来高不少，所以要划算就是喂白鸟3次再抓，但是注意不要喂到超过目前捕鸟网的限度，不然就抓不了啦，赔了夫人又折兵呢！抓到能力很高的鸟的时候有一定几率变成白鸟或者黑鸟，白色变时ALL+2,黑色变时ALL+4，这样能力非常高！抓到的鸟可以参加斗鸟获得羽毛来跟沙漠城镇的一个老头换取珍稀物品，也可以直接跟收集鸟的人换取不错的装备品。下面给出所有抓鸟地点。



序章 命运之门

公园的长椅上，主人公(名字可以由玩家决定)还是一如既往的玩着酷似PSP的游戏机（广告，绝对是广告），丝毫没有理会看着自己的美纪。美纪



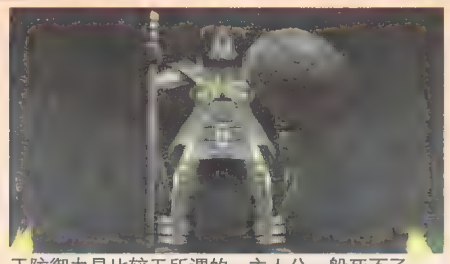
终于按耐不住，气得噘起小嘴冲着达也喊道："喂，有在听我说话吗？……真是的，达也就知道玩游戏，不是说好今天陪我一起带佐助（是一只狗……应该不是火影忍者里的某人气帅哥）散步的吗？"主人公只是怠慢地应付了一下。无聊的佐助看到不远处有只奇怪的青蛙，就追了过去。美纪害怕佐助走丢，也跟了过去。一会儿独自享受着游戏的主人公发现佐助回来冲着他叫嚷，原来美纪突然倒在地上，即使送去医院也查不出是什么原因，只是知道美纪的生命不多了。痛苦的主人公冲上屋顶，无力地跪倒在地上，即使平时珍爱的游戏机掉落出来也不理会了。这时候一个奇妙的声音说道："心痛吗？失去了重要的人……可怜的美纪，这样下去，可能一辈子都没法睁开双眼了。如果你希望改变命运的话就站起来，进入这扇大门，经历过试练以后，你就能改变这悲哀的命运！"主人公毫不犹豫地走向大门，旅程就这么展开了。



第一章 乌拉导师与试练洞窟

恢复知觉的时候身处一河边的小屋，还看到几只小鸟。调查一下会得到回复药品和幻界的地图。走出小屋前往右上角的试练的洞窟。四神将会问你几个问题来决定你的注重的能力：

第一个问题：选1"勇气……"是BP值，选2"守リ"是防御力。推荐选择勇气，后期BP很重要，至



于防御力是比较无所谓的，主人公一般死不了。

第二个问题：选1“知惠……”就是知惠值，选2“力……”是力量。推荐的当然是力量，又没有攻击魔法。

第三个问题：选1“丈夫……”就是HP值，选2“速早……”是速度。推荐速度，出手快慢决定了战局。主人公本身HP就够高了。

最后一个问题：选1“体……”是抗毒、麻痹，选2“心……”是抗忘却、孤独、混乱。推荐是随便，反正该中的还是要中，几乎没用。

回答完再进一扇门就遇到了乌拉导师，他给了主人公武器“旅人之剑”和一身装备，然后让主人公通过了后面的谜题再说。谜题很简单，把左右的大鸟雕像转向中心就可以了，转好的就不必再动了，然后去碰里面那只就可以传送回导师身边。导师告诉主人公要见到女神实现愿望，就必须收集5颗宝玉让旅人之剑变成退魔之剑，但是宝玉谁也不知道存在的地方，只有靠自己的力量去寻找才行，然后让主人公休息了一晚上，还给了个便当，就送他到了另一个地方去……

第二章 兰卡镇的看板娘

传送来到了一片不知名的森林，刚走几步就听到女孩子的求救，一名少女正在受到狼的围攻。还没等主人公说什么，她就大叫：“是男子汉就快来救我啊！难道你要放着这个这么可爱的女孩不管？”看来不救不行了，但是狼数量很多，在危机之际封印之剑救了他们俩（其实是逃跑）。女孩叫做由诺，是人族和猫族的混血，而且性格似乎和美纪有些相似。

MAP迷宫**ランカの**森很简单，向下走出到出口。怪物都不强。

由诺建议到她家里去休息一下来答谢主人公的救命之恩。原来她家里是开宿屋的，由诺父母要把主人公留下住，以此答谢他的恩情，她们家的狗居然也叫做“佐助”（忍犬？）……在晚饭做好以前需要去村子游荡一下好好收集城镇宝箱……得知村子有个保护组织叫做海兰达，他们会教一些战斗系统，在逛一下果然就遇到了问题：村子的美女姐姐玛丽把男朋友送她的首饰弄丢在**ランカの**森，由诺立即答应去寻找。这次**ランカの**森有些被大树挡住的地方也开放了，不要遗漏宝箱，很快就发现了首饰。回去交差后玛丽会教我们怎么制作装饰品。晚饭后，由诺决定帮助主人公解救美纪而一起踏上冒险的旅程。

第三章 温柔的心和真实之剑

从**クランブラ**河渡船口出来会有人教主人公抓鸟，这算是个小游戏，抓来的鸟可以用来战斗，也可以用来交换物品。来到艺术城市**リリア，ワ−ハディ−ナ**的海兰达分队长蜜莱蒂要招募海兰达的队员，但是必须3人一组，主人公一行想要加入却被副队长凯特以“这不是小孩子游戏的地方”挡在门外。这时有人突然说在**サ−カワ**之乡有一名小孩失踪了，正要来找这个城镇的海兰达队求救，主人公要来到的时候已经有人倒在地上，基・基玛这位水族的战士要去海岸的洞窟找回孩子，主人公自告奋勇要同行。

MAP海底洞窟。有了基・基玛和主人公对鱼类特效的绊勇技，战斗还是很轻松，稍微深入就找到了孩子，由诺为了救孩子受伤，索古雷斯加入队伍，BOSS战。

BOSSボルド クラブ攻击力不高，招数是单体伤害撞击和全体伤害的地震和冲击，但是由于由诺的缺战，回复有些小问题，多多利用基・基玛的治愈之水进行回复，不行就吃药吧！平均等级在7以上的话不出几回合就可以胜出。



战胜后小孩手中的斗神的宝玉自动镶在了剑上，主人公可以使用勇技“光弹”了。依靠宝玉劈开被封的路后主人公被传送回现实世界，“救……救……我……”美纪的呻吟揪扯着主人公的心，神秘的声音则再次告诫美纪的时间不多了。索古雷斯回到村子后决定和主人公一起旅行，现在可以去参加海兰达的选拔了！

第四章 多利安卡废病院

人数凑齐了3人，凯特也不得不让主人公一行参加测试。第一个测试是前往……或者说回到海底洞窟拿3个鱼的鳞片，怪物开始会狂暴化，一定要注意，这个游戏BOSS是不会秒杀我们的，但是狂暴化的怪物会！而鱼的鳞片正是狂暴化的鱼身上掉落。不一会就能凑齐3片。刚要开始第二个测试的时候达蒙司教来到说**トリアンカ**废病院突然出现不明魔物，已经伤害了几名教徒，委托海兰达队去消灭。凯特说测试延后，由诺希望把这个当作第二次测试，但是凯特不相信主人公的实力，自己去了。急性子的由诺可等不及，提议尾随去看看情况。

MAP**トリアンカ**废病院出现的孢子会让我们中毒，攻击力也是不错，而且还会狂暴化，务必要小心！目前技能较少，没有什么特别的办法，觉得吃力就去提升一下等级。



在病院深处遇到了另一个旅人雷奇（**レイイス**面具男），他似乎在策划什么阴谋，主人公被发现后进行了袭击，但又被他莫名奇妙地放走了。再前进就是看到凯特被怪物打倒在地，BOSS战了。

凯特临死前把海兰达的徽章给了主人公，嘱咐我们要保护幻界的和平。（道具：炎龙的戒指）虽然他这人嘴巴很坏，但是却是一个负责任的海兰达，大家都很伤感。之后我们就应该去找蜜莱蒂了。

BOSSイルルヤンボーグ说强不强，说弱但却能把等级不高的由诺给秒杀，值得注意的就是5头连击这个具有破百伤害的招数，其他招数就是渣，毫无威胁。5头连击使出的几率很低，如果人品好点你就见不到这一招了，平均等级11级可以轻松获胜，不小心死人了就LOAD吧！

第五章 假冒的海兰达

到达国境关所，差点被骑士团误认为是假扮海兰达的盗贼2人组，幸好基・基玛出来解围，还遇到了PS2版的主角渡。主人公决定和渡一起去寻找盗贼，渡和米娜暂时加入队伍。在关卡收集情报后从北出去，然后向东走，就能遇到盗贼2人组了。来到盗贼之森，这里的怪物比外面强了一个等级，等级不够有被秒杀的可能，还好渡和米娜都很强，稍微练级就没问题了。走到山顶就进行BOSS三连战：艾兰&妮妮，科库&可可，尤&咪咪。

BOSS艾兰&妮妮，科库&可可，尤&咪咪：个体来说弱得无话可说……他们比小兵强吗？前两战打不赢那就要检讨一下战术了。不过如果没有准备的话也许第3战会因为BP跟不上吃力一些，不过没有失败的理由啊！推荐等级15！战胜后他们都被骑士团带走了。



真凶被绳之以法，两支队伍又到分开的时候了，骑士长雷纳德给了主人公4颗宝石作为鉴别的礼物，想不到这就是精灵之宝玉，实力再次提升(选择属性：赤=炎、青=水、紫=雷、绿=风）。再次回到现代，美纪的情况越来越危险，神秘的声音告诉主人公，另一个旅人**レイイチ**雷奇，就是那个戴面具的男人就是罪魁祸首，一定要把美纪从他的咒缚中解脱出来。

第六章 沙漠的怪物

南下来到沙漠之镇**ワーハディーナ**找到蜜莱蒂，可是蜜莱蒂队在3日前调查遗迹的时候失踪了，找到她的妹妹一起乘马车前往沙漠遗迹。之前一定要更换装备，最好能抓一、两只白鸟换点超前装备才好,道具也要买全了，进了迷宫后可就出不来了。路上发现了蜜莱蒂的炎龙戒指，她们一定是遭遇到了什么变数，救援刻不容缓。就在这时脚下产生





流沙，主人公一行落入了沙漠的遗迹。

MAP沙漠的遗迹。前进一段路就找到了蜜莱蒂，她受到怪物的围攻，赶紧进行解救，蜜莱蒂加入队伍。迷宫再次陷入死胡同，这时候由诺突然灵光一现，号称解开了谜题，不考虑后果的按下机关，结果就是可怜的主人公掉到了下一层，却因此遇到了一个强气正太阿充（ミツル，美少年！），两人不得已一起行动。到了尽头需要念咒语，小心看好，别念错了……不是，是别念对了，因为掉下去可以得到复活水和解毒水。与队友会合后阿充离队。蚁巢里面的怪物都是蚂蚁类，别急着组成2MM的后宫，上索古雷斯会让战斗轻松很多。深处找到了被打倒的海兰达的队友，该是BOSS战的时候了！

BOSSマドレイアント开始不是很强，单体攻击和风魔法的全体攻击都没有什么威胁。但是——它每回合会攻击力提升一次，而且HP也很多，要是攻击力不够的话，战斗时间拖越长越危险，所以要使用索古雷斯哦！



战斗结束后贤者的宝玉入手，主人公可以使用魔法了，从迷宫脱出和回到之前到过的城镇，这两个魔法使得行动方便不少。按照惯例有时要回去探望美纪和听神秘的声音唠叨的时候了……结果这次雷奇居然也出现了，但是他不想战斗，而且美纪就在身旁，主人公也无法出手，雷奇给了一个忠告“谁也不要相信！”返回后蜜莱蒂授予了主人公一行正式的海兰达资格。以后就可以在打倒一定敌人后领取报酬了。

第七章 幻界的异变

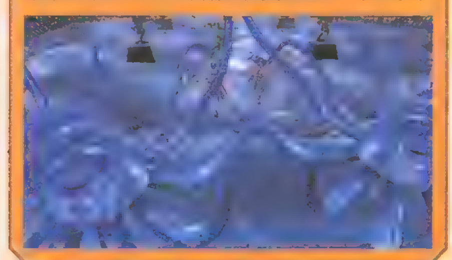
沙漠里有个叫做“蜃气楼的森林”的地方，出现地点随机，里面有着神秘的晶石需要封印石才能打开，进去探索一番会得到一些不错的装备。再往东就是交易之镇**ガサラ**，立即有个女王样的人用皮鞭把小偷抽倒在地（真邪恶……）原来她是蜜莱蒂的老朋友兼宿敌卡茨（**カツツ**），同时也是这里海兰达队伍的队长。蜜莱蒂有些事情要和卡茨商量，于是主人公又被打发去逛街……在餐厅有位个子矮小的人，他告诉大家幻界在发生变化，魔兽都不断的狂暴化。可是其他人认为他为了抬高商品的价格而散布谣言，看到局势不对，此时多隆出面化解了这次危机。小个子的人叫做罗普鲁，正在进行幻界变化的调查，决定和主人公同行。根据地底湖的怪物凶暴化的情报，大队伍向地底湖的入口教会的废墟进发。重要：临行前由诺支开了其他人和多隆商量“大家都是女人，蜜莱蒂很强、卡茨也很强,我根本比不上她们……”她不知道自己的长处在那里。多隆告诉她每个人都有每个人的长处，不需要跟别人攀比。由诺：“我明白了,那么我的长处就是很有魅力啦？”多隆：“……”冷笑话结束后，多隆告诉她：“蜜莱蒂的双剑，卡茨的鞭子都是每天艰苦练习才有今天的威力，实力是努力积累出来的。”然后建议由诺加快拉弓速度，由诺立刻就做到了。剧情后学得特殊技能，这个技能是普通攻击的时候可以进行两次攻击。

迷宫地底湖也还是不复杂，但是一定要小心鱼怪的狂暴化，一旦狂暴就要注意回复，不然等级不是很高的话很难能挨两下，笔者还曾经被一击必杀（泪奔）……或者不让它们狂暴化，那就是不要对它们使用勇技（条件不是很明确，但是不使用勇技就几乎不会看到狂暴化）。迷宫中有一把蜜莱蒂的武器，对鱼类特效，拿到了就可以虐待它们这群好吃的生物了（笑）。

原来怪物狂暴化的原因是地底湖深处有4个雕像在释放一种类似兴奋剂的东西，就在思考怎么解决的时候，吸收了很多兴奋剂的怪物出现了，而大家也突然变得十分嗜血好战……



BOSSネ-ロX2（好多触手）也许是因为出来两只BOSS害怕玩家压力太大，它们的攻击非常弱，实在没什么可说的，用蜜莱蒂的杀鱼刀把它们做成烤章鱼吧！（口水）



当多隆来的时候看到的是一个可怕的景象，大家仿佛野兽一般充满攻击性并且自相残杀着。多隆观察情况后当机立断的破坏了全部雕像才让主人公们停止狂暴的行为。卡茨离队，罗普鲁为了研究课题继续跟随主人公一行，并且提供了下一颗宝玉在**アリキタ**的矿山镇，下一个目标已经决定了！

第八章 红魂的力量

前进到关所，结果守卫说因为前几天山崩，这条路不能通过，一定要去的话东边有一个山洞可以通到**アリキタ**，不过里面有很多危险的魔物（真是老套的没话说了）……RPG主人公向来只怕没有路，怎么会害怕区区魔物？去也！

MAP关所洞窟的怪物实力还算可以，小心孢子的狂暴化，他们可是很强的，再加上异常状态，要比那些看似威猛的兽人有威胁得多。

千辛万苦终于到达了**ボルタ**岩场町，但是镇子里的所有人居然都不能说话了！罗普鲁知道这是被下了邪恶的魔法诅咒，需要恸哭之水才能解开，而恸哭之水在悲伤之镇**ティアズヘブン**，需要立刻赶往。在海兰达的会所，镇长却告诉主人公一行泪水和恸哭之水都做不出来了，因为雨水的纯度完全不够，而造成这样的原因可能是前几天在叹息的沼泽发现的神秘人物有关，有海兰达看到神秘人在那里出没似乎在谋划什么。叹息的沼泽在镇子的南边。临走前一定要补给一些补血药、解毒药和解混乱的药物，下面说明原因。

MAP叹息的沼泽。地图上紫色的地方踩上去会中毒，要注意。敌人攻击也有很多带毒，如果不派遣米莱蒂上场的话，她BP用完以后也许会需要一些解毒药。小心宝箱怪，它的实力非常不错，攻击力很高，很难有人能挨两次攻击，不过只要注意回复，它的HP撑不住几回合。

来到深处，罗普鲁感觉到了不一样的魔力波动，由诺也似乎听到了奇怪的声音。这时魔法阵中出现了一个镰刀怪人，就是这个人放出的魔烟污染了雨水。由诺鲁莽地上前想把他抓住，却反而被怪人擒住，让主人公十分焦急。这个镰刀怪人似乎是雷奇的使魔，当镰刀怪人不肯放开由诺并打算加害她，千钧一发之际，雷纳德出手相救，由诺终于平安无事了。战斗的时候到了，雷纳德在这次加入了队伍。

BOSSバケミカル 这个算是开始以来比较有实力的BOSS了，它强的不在攻击力上，而是每回合都出现的BP吸收，这样几个回合以后BP就几乎空了，加血会有一点困难，不过还好他攻击力不高，等血红了再加血也还来得及。之前就说了,难点不是他的攻击力，而是他会使用虫笛对队员进行混乱，如果万一主人公或者攻击力强的角色被混乱的话，很容易把自己人给打个半死，所以一定要及时回复状态，没BP就用药。有了这些准备，不可能会败，推荐等级30以上。

战斗结束后，雷纳德告诉大家他已经辞去了骑士团的职务。米莱蒂让海兰达公会开始通缉雷奇这个邪恶的魔导士，魔烟解除后镇长还要高价卖给我们恸哭之水……但是一个村子需要的分量实在太多了，此时罗普鲁发挥他的华丽口才把镇长说得茅塞顿开，最后决定无偿援助。雷纳德离开了，但是大家看到他似乎有什么难言之隐，就尾随他来到一个房间，得知了隐情。原来雷纳德醉心于工作经常不在妻子身边，一个人承担太多事情的妻子有一天被一个凶恶的人侵犯，身心都受到伤害的她失去了记忆，“一定是女神发善心消除了她痛苦的回忆”雷纳德是这么认为的，所以一直犹豫要不要给她吃下恢复记忆的药物……在没有得到这个问题的答案以前，雷纳德决定和主人公一起旅程，直到找到心中的答案为止。

用恸哭之水揭开了诅咒后，海兰达公会的队长告诉大家：有一天镇子上出现了一个穿黑披





风的17、18岁的少年，他想叫住那名少年，但是突然失去了意识，没有了后面的记忆。正当大家断定就是雷奇做的好事的时候，发生了紧急情况，有人来报告说：矿山的采矿员全部都死了!而且凶手还可能是矿山过去的主人——龙!为了探明究竟，主人公一行又马不停蹄的出发了。出发前别忘了买新的装备，买一些解除忘却的药物。

MAP**ボルタ**矿山 到底也算是后期的迷宫了，敌人实力有所增强，敌人骑士综合能力强，而石像怪防御力很高，而且供给附带忘却效果，十分麻烦，特别是回复主力由诺被打成忘却的话，就只能用药品解救了。

深处看到矿工们被烧焦的尸体，受害者都非常可怜，为了不再出现这样的情况，大家决心打倒雷奇不让这种惨剧再次发生。雷奇偷袭火龙得手，得到了第四颗宝玉，他离自己的愿望只差一步了。随后召唤出一个法师，战斗开始。

BOSSアディクトザクロ 他带着两个小兵,先干掉再说。魔法师还是不强,除了会叫一些小弟出来凑数外，最麻烦的招数恐怕就是他HP低到一定程度的时候会使用“物理攻击无效”。所以可以上罗普鲁,其实即使不上也可以等他这招的间歇干掉他。推荐等级38。

奄奄一息的火龙告诉主人公唯一对抗黑魔导士的办法就在他们位于西北小岛上的村子，现在它要用最后的生命把主角一行送到哪里。到达了火龙村，送主人公来的火龙死了，临死前让火龙七本柱剩余的六人与龙王召开对策会议，另一只



火龙把自己的眼睛给了主人公，这样终于获得了第四颗宝玉——“炎龙的宝玉”。正在这时，雷纳德想起来雷奇已经先一步回到了现代，主人公刻不容缓，需要立刻回去。

回在现代，雷奇有充分的时间，但是他还没有加害美纪，他内心在争斗着什么呢？主人公这时候赶来了，问答无用，开战!

BOSS旅人レイイチ 战斗到一定程度发生剧情，用勇技神威就可以了。时间马上就要到了，他们又要回到幻界，剩下的就看谁先完成5颗宝玉了!



回来后龙王给予了主人公新的力量，以后主人公可以免费复活一次了（虽然笔者的主人公一次也没死过……）。并且还可以召唤火龙，这样以后大地图行动就完全不用再跑来跑去了（曾经为了做小任务从矿山镇回到第一个村子……）。

第九章 重要的东西

出来后先回村子，跟龙王说话后可以让米莱蒂习得特技，效果是受到攻击的时候反击。现在前往鲁鲁托天文台，帕克山博士让我们前往艺术之镇**リリス**，刚要进去的时候穿着奇怪的卡茨突然出现拦住了我们，告诉大家戴蒙司教发起了叛乱，让大家也进行伪装然后潜入。

MAP西斯蒂娜圣堂地下道 这里也不算复杂，但是一定要注意狂暴化的蜜蜂，攻击力相当高，它狂暴化的条件似乎是临死状态。另外就是骑士的狂暴，比蜜蜂还要强，不过还好几率不大。

戴蒙司教原来和雷奇是同谋，司教手头上有雷奇需要的东西，所以雷奇不得不为他卖命。这不，他又打算让雷奇杀死城镇外面的海兰达，难道凯特的死就是他的削弱海兰达力量的阴谋？不过已经得到龙的力量的雷奇又怎么会听从这种无聊的驱使，他召唤出龙要杀死司教，司教交出了废病院地下2层的钥匙希望求饶，但是没有用。在雷奇要杀死司教的时候主人公一行出现让司教觅得机会逃走了。雷奇也不愿意多纠缠，叫出了以

前的镰刀怪人后也消失了。不过这次镰刀怪人坐了条龙……

BOSSバンパケミカル 这次的攻击力还算不错，而且讨厌的虫笛也健在，装备防止混乱的饰品会轻松不少。冲击波是单体攻击，龙炎是全体攻击，其余没什么需要注意的，还算是比较肉脚的BOSS了。推荐等级42。



雷奇已经去了**トリアンカ**废病院，大家也必须赶过去。来到的时候地下两层的门已经打开了，在下面找到一面带有妖气的镜子，调查后传送到了雷奇在的地方。原来镜子上有最后一颗宝玉，但是这颗宝玉是镇压着魔族的东西，要是取下来的话魔族将再次复活。那么旅人就是被利用来解放魔族的吗？实现愿望就等于把灵魂出卖给魔鬼吗？没有时间去多想，雷奇为了自己的愿望——消除掉“被诅咒的记忆”，要干掉主人公一行。

BOSS魔导士**レイイチ&ヴォルグ**是目前出现的实力最强的敌人了。开始雷奇会展开防御立场，接近攻击无效，防御力大幅提升，但是不会进行攻击。所以一般应该先从龙下手。龙的攻击比较高，而且群体攻击的黑龙炎威力较大并且高几率附带孤独，一旦3人都中招就很难回复过来，没有了绊勇技可以说根本没法打了，所以一定要让由诺先使用“祝福之歌”预防3个回合异常状态。如果想轻松点上来就用主人公召唤飞龙。召唤飞龙的效果是3回合所有技能都不消耗BP……强得逆天啊！用了这招就全体使用绊勇技虐待他们吧！这样飞龙走了他们也差不多了，但是飞龙在临死的时候会用全体攻击的激光，威力很大，要保持一定的HP，不然很容易重伤或者死人。在干掉龙以后，雷奇也撑不过3回合。推荐等级45。

但是雷奇还是拿到了最后的宝玉（那么之前的战斗做什么用的？），变身为大魔导士，第二战开始。

雷奇终于倒在了地上，魔王趁这个时候夺走了宝玉。魔界之门打开了，幻界外面是一片凄惨的景象，狂暴的魔族大范围地袭击人类的城镇和

BOSS大魔导士レイイチ 比起前一战轻松太多了，如果使用蜜莱蒂学会的“二刀心突剑”的话不出几回合就能打败他，他的攻击基本没有威胁。推荐等级46。



村庄。而主人公们也受到魔族的包围，主人公不愿意放下雷奇不管，坚守着不撤退。雷奇终于说出自己的愿望：

“因为出生的时候我被抛弃在公园的厕所，就好像垃圾一样……生活都只能靠自己拼命……可是被好心的病院院长夫妇收留后，我却是在利用他们飞黄腾达，只要继承这个医院……我没有办法不去憎恨出身，如果没有那一段被诅咒的回忆……也许我就能把院长夫妇当成亲生父母了……”

雷奇说出来以后好像松了一口气，告诫主人公：“去拯救那女孩！”用最后的力量把主人公一行传送出去，而疯狂的魔族扑向了他……

第十章 魔族之王

主人公一行被传送到了叹息的沼泽，乌拉导师出现告诉大家现在唯一拯救幻界的办法就是去魔界取回宝玉，打败魔王。并且建议大家去找罗普鲁的老师，位于鲁鲁托天文台的拜克山老师，老师告诉他们魔界之门的地点在关卡之洞窟的封印门那里。乘坐上飞龙赶去那里吧！魔界之门位于关卡的洞窟中部，到达时就发现魔族不断从门中涌出，必须制止它们！



MAP魔族之巢窟 怪物都很强，特别是龟甲怪物，根本打不掉多少HP，会把战斗拉得很长。我方等级不是很高又遇到狂暴化的就最好撤退，非

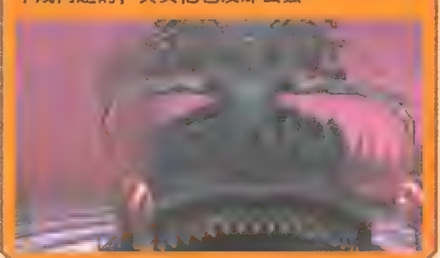
常容易被秒杀的，他们的攻击力比BOSS还强(怎么设定的？)！如果觉得吃力就练几级。需要踩机关来打开一些关闭的门才能继续前进。来到一个有4面镜子的地方，会出现一个主人公的影子。

BOSSシャドウ 普通攻击不怎么样，但是他的全体攻击“黑暗流星光蛋”很强，要小心，被打下100多的HP很正常。HP下降到一定程度会每回合让我方陷入孤独。推荐等级50。



打败他后发现原来他就是暗之宝玉，完成了暗之宝玉的试练后终于集成了5颗宝珠，旅人之剑变成了退魔之剑。一阵地震让入口被封堵了，没有退路，只有一口气干掉魔族王才能让这件事情了解。

BOSS魔族王アヴィラ 千万别召唤龙，不然你会哭的。魔王的攻击有单体旋风，伤害70左右；全体落雷伤害每人100左右；地震有时会连续用2次，伤害也不算小。对付他最好给他加一些状态，我方加攻击力，主人公如果学会超级旅人化的话一次打出1000的伤害不成问题的，其实他也没那么强……



旅人打败了魔王，魔族们非常惧怕，封印成功了。大家从魔界回到了幻界。

第十一章 真实和同伴的绊

乌拉导师在门口等待着主人公，看到退魔之剑的完成，是时候去挑战最后的迷宫——命运之塔了。但是乌拉导师突然说主人公可能不是真正的旅人！因为如果旅人收集了5颗宝玉以后通向命运之塔的道路应该会打开，女神回来迎接旅人。可是主人公和雷奇得到全部的宝玉的时候，命运之塔的通道并没有打开，这是为什么呢？……答案只有一个：主人公不是旅人！那么拯救美纪的愿望就无法实现了。难道是女神为了打败魔王而欺骗了主人公吗？想要知道真相，就只好硬闯命运之塔去当面质问女神了！

乌拉导师问道：“要是是女神欺骗了你们呢？你们会怎么办？”

蜜莱蒂：“打倒她！为了同伴，即使把剑挥向女神也在所不惜！”

大家都是同样的意见，这就是主人公所得到的犹如珍宝的同伴们……

来到デラルベシ，发现了星纹，老规矩回去一次，美纪果然还是没有治好。

MAPクリスタルサンクチュアリ圣域 强！非常强！实力比前几个迷宫高出不只一个档次，骷髅的异常攻击让你无法攻击，骑士的防御提升让你看到的数字只有1，5头怪的5头连击攻击很高让你随时可能会死掉，小心被秒杀。不过还好主人公和由诺有个防御无视的绊勇技“你在看哪里啊？”。两人都用就能清除敌人了，多多使用这招吧，不然只用普通攻击绝对是恶梦。先去左边的路按地上的机关打开门，拿到重要道具小鸟；然后去右边打开机关，拿到的是鞋。然后把他们分别放到中央通路的祭坛上，门打开了，站在前面的是圣域的最后的守护者，不用跟他废话，直接开战！

BOSSファシュタルハ不愧是后期的BOSS，实力不俗。单体攻击4连剑攻击很不错，全体的冰魔法就弱了一点了。而在HP下降到一定程度的时候他会给自己加攻防，而且有一定几率展开特殊立场消除一次攻击！游戏已经到了后期，主人公们的实力应该不会太弱，多利用绊勇技打败他吧！推荐等级58！



通过了曲折的命运之路，终于来到命运之塔下面，打开塔的大门，就要迎接也许是很可怕的真实。可是门并不为假的旅人敞开，这时候一个奇怪的美纪出现了，说着一些美纪不可能说出口

的话，被识破的美纪变成了一只巨大的青蛙，原来一切的根源就是那只在现实中一只出现的奇怪的青蛙！它是幻界被女神创造出来的时候舍弃掉的邪恶产物的化身，它无比憎恨着女神，它为了带来并利用虚假的旅人，并对主人公说：“女神根本不知道你的存在，帮助我成为女神，我来帮你治好美纪！”主人公当然不能答应这种无理的要求！多说无益，进行最后的战斗吧！

最终BOSSオンバ 不愧是最终BOSS，HP非常多，它的吐毒中毒率很高，伤害也不低，加上很多全体性攻击，一定要带上有全体回复魔法的才行，然后不要小气药品了，能用的都用上吧！打掉一定HP以后会出现第2形态，小心她的“负面的恩惠”，所有能力全部下降，至于怎么小心……在主人公和他的同伴的强大攻势面前，没有不可能的事情，虚假的女神倒下了！

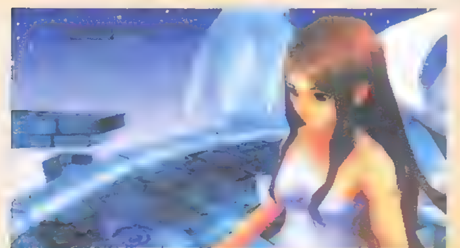


最后怪物说道：“我不会被消灭……无论多少次……我都会再回来的……”

结束了，大家鼓励着主人公“女神的力量无法实现的愿望，就用自己的力量来实现吧！”这时乌拉导师出现了，他来传达女神要见主人公的意愿。但是去见女神后，就不能再回到幻界了，现在是和同伴们道别的最后的机会……

大家都作出了自己的道别方式，由诺强忍着自己的悲伤说：“回到美纪身边，如果你有困难我任何时候都会去帮你的！”并狠狠地推了他一下。主人公走后，她才放开了压抑的感情，痛哭出来。

来到女神面前，女神告诉主人公因为他不是真正的旅人，所以女神也无法实现他的愿望，但是他以自己的力量打败了终结(オンバ)，用自己的力量实现了愿望。美纪已经复原了，现在主人公需要做的就是把退魔之剑交给女神，让她再次封印魔族。主人公毫不犹豫地交出了退魔之剑，剩下的就是让乌拉导师送他回家了。





最终章 旅程的终结

康复的美纪说：“我好像做了一个很长很长的噩梦，一只巨大的青蛙想要把我吞下去!……不过你带着可爱的猫和蜥蜴、山羊等等来帮我……谢谢你”

这时楼下传来了熟悉的声音：“爸爸，我带妈妈去散步！”

院长夫人：“这孩子什么时候变得这么开朗了?”

院长：“一定是得到了什么宝贵的经验吧……”美纪发觉了主人公的变化，不过她没有多想，硬拉着他去看一部现代的男孩为了拯救朋友去幻界冒险的电影……

通关要素

可以使用之前临时加入的同伴。







文：赤/岚枫

《铁拳DR》PSP版的移植再次让广大掌机玩家见识到PSP的强大机能，虽然在画面表现上，PSP版依然较家用机和街机版本有着不小的差距。但是因为分辨率较小的关系，在PSP的液晶屏上看到的画面表现还是非常让人满意的。尤其是秒间60帧的流畅度为一款优秀的格斗游戏提供了坚实的基础。厂商并没有因为这是一款掌机版而应付了事，反之则在多方面的细节上精雕细琢，使本作当之无愧地成为PSP最强的格斗游戏。

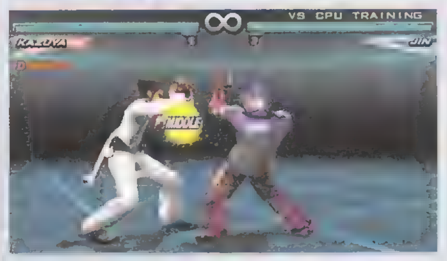
PSP	BANDAINAMCO	2006.7.6
	FTG	1~2人/4800日元
铁拳 黑暗复苏		160K



基本操作

(位置以1P开始位置为例)

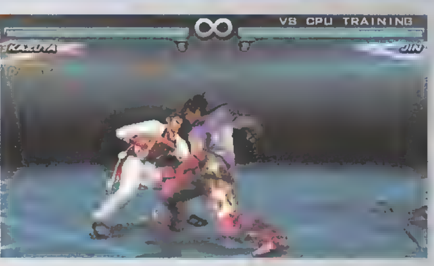
防御	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	4
蹲防	1



↑中上段防御体势。

跳跃 (【illegible】)			
直跳	⑧	前跳	⑨
前小跳	轻点9	后跳	⑦

移动技 (移动过程中输入任何指令都能取消移动)	
前进	6
后退	4
疾进	66
疾退	44
前冲	66
内侧闪避	2方向回中
外侧闪避	8方向回中
内侧横向移动	②②
外侧横向移动	⑧⑧



↑闪避可以躲过对手的一些直线技甚至是半回旋技，造成己方的大有利。

蹲踞 (蹲踞姿态发动时完全躲避对手上段技)			
蹲踞前进	③	原地蹲踞	①

受身 (己方角色被击倒落地瞬间使用，最为重要的防御系统)	
拳键	向屏幕内侧受身
脚[illegible]	向屏幕外侧受身
轻点6	原地起身攻击受身，具有攻击判定，但威力很有限。

起身

（已经倒地，随后输入的起身指令，同样为很重要的防御系统）

指令	说明
轻点8	直接起身
轻点6	前滚起身
轻点4	后滚起身
6左拳+右拳	仰面脚朝对手限定，前扑起身，具有攻击判定。
44左脚+右脚	仰面脚朝对手限定，挺身起身，具有攻击判定。
左拳	向屏幕内侧翻滚
2或②	向外侧滚动，2可以滚完不起身，但不能再次横向滚动。
右腿	中段起身脚
左腿	下段起身脚
②+左腿或右腿	下段蹬踏起身，仰面脚朝对手限定。

基础攻击

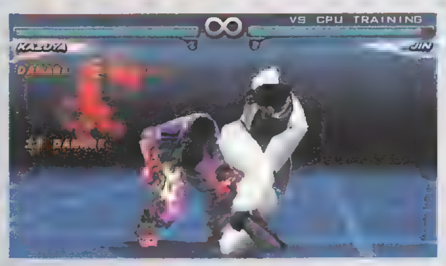
（铁拳系列基础攻击按照四肢位置分化，了解键位攻击属性是进攻的基础）

键位	说明
左拳	上段快速拳攻击，无论在牵制或是确认反击上都是极为重要的最速起手，一般发动帧数在8—10帧，根据不同角色发动速度也大不相同。并且有些角色输入6+左拳出拳速度会降低，但距离会适当加长（如KING）。
右拳	上段快速拳攻击，威力要大于左拳，且所有角色的右拳发动帧数都为10帧。一般在连锁攻击中与左拳搭配发动。
左腿	大部分角色为上段腿攻击。
右腿	大部分角色为[illegible]，并具有[illegible]，攻击威力在单发攻击中为最高。
蹲左拳	2+左拳/1+左拳或蹲踞中左拳。性能为特殊下段，对手可以站立防御住此攻击，所有角色的蹲左拳发动速度都为11帧。作为近距离的牵制技与不利时的回点技而存在。应注意的是，部分角色因为与固有技指令重叠，站立时是无法直接出1+左拳指令的。并且蹲左拳是可以被对手下段裁的，发动时应当小心。
蹲右拳	2+右拳/1+右拳或蹲踞中右拳。性能与蹲左拳相似，但发动速度略慢，伤害略高。由于技能重合，有些角色也是不能实现站立姿态直接发动蹲右拳的，如BRYAN。
蹲左腿	2+左腿/1+左腿或蹲踞中左腿。比较常见的下段腿系攻击，由于指令重叠的原因，很多角色不能实现站立姿态快速发动，只能选择蹲踞中发动。
蹲右腿	2+右腿/1+右腿或蹲踞中右腿。发动速度很快的下段攻击，下段主力骚扰技。
站立途中发动技	从下蹲状态回中到站立状态中发动的技巧，为很多角色的主力打击技与下段确认反击手段。比如保罗的站立途中右拳等等。

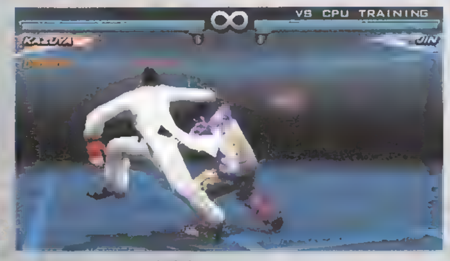
投技

投技	说明
左手投	左拳+左脚，最常用投，对手拆投键位为左拳。
右手投	右拳+右脚，最常用投，对手拆投键位为右拳。
双手投	根据不同角色,对应各种方向配合左拳+右拳的投,对手拆投键位为左拳+右拳。
空投	只有少数角色可以实现空投，分别为KING、AMKING、MARDUK以及HWOARANG四人。且必须在对手浮空中才可以实现空投判定发动。由于空投威力在COMBO中恒定无修正，所以应当在连携中重点应用。

（注：所有基础左右手投，发动时同时输入6方向为加长距离投，背投有效距离加长，但发动速度更慢，更易被对手拆解。）



↑投技成功!



↑投技失败，被对手拆开。

下段裁

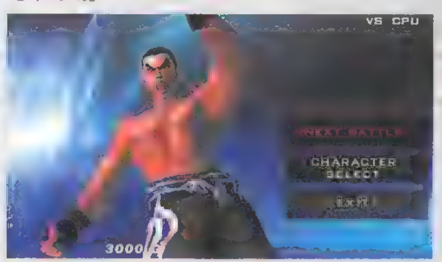
对手下段攻击到本体的瞬间3方向输入，全角色通用防御反击技。由于TEKKEN系列的特别攻防架构，下段攻击通常令对手防不胜防。为了克制无休止的下段骚扰，从而设计了这个性能优秀的防御反击操作。一旦成功则可以拨开对手的下段攻击，造成己方优势甚至确认反击。但应当注意的是下段裁拳与下段裁脚所获得的优势并不相同，应对应角色选择的确认反击也大不一样。每个角色应掌握的下段裁后对应反击为高级技巧，是每一个高级"铁匠"都乐意钻研的重点课题。



模式详解

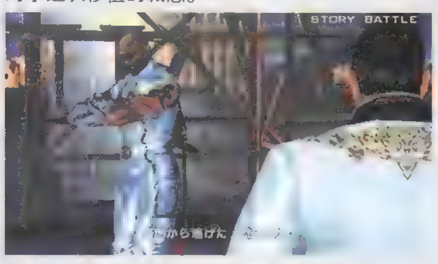
QUICK BATTLE

分VS CPU和TEAM BATTLE两个模式。VS CPU为单人模式，可以选择任何一名角色与CUP进行对战。获胜后可以取得金钱，但是并不影响角色胜率和胜负场数。TEAM BATTLE模式下可以选择最多8人组队战的形式与CPU进行对战。但是一局只能出场一名角色，中间无法更换角色。角色的出场顺序以开始选择角色的顺序为准。对局中获胜的角色血量将会得到少量恢复再迎接下一个对手角色。当一方的所有角色全部战败后就会结束对战。



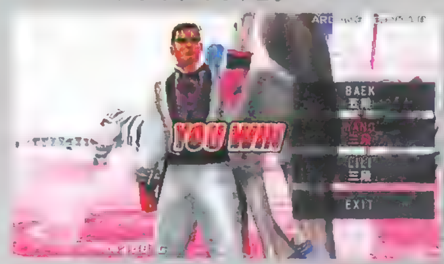
STORY BATTLE

以每名角色的故事背景设置的对手出场顺序，玩家必须依次打败他们才能看到最终的结局。局数只有一局，取胜便可过关。其中会穿插一些动画来交代人物关系和故事。最后看到的自然是系列一直以来的一大卖点——大魄力的CG动画。在本作中将添加三个全新的CG结局动画，可见厂商对于这次移植的诚意。

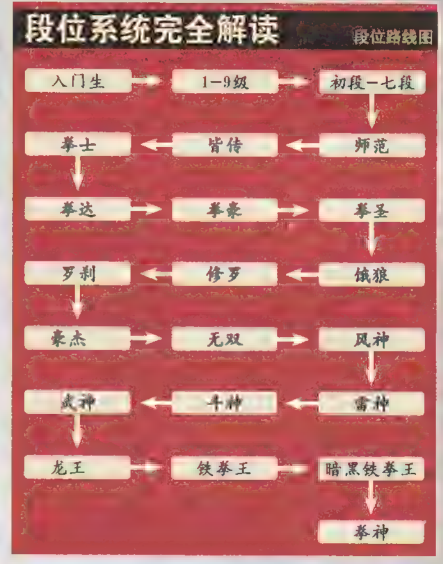


ARCADE BATTLE

模仿《铁拳5DR》街机版制作的模式，玩家可以控制拥有自己ID和称号的角色与众多CPU扮演的模拟玩家进行对战。而胜率、金钱等数据也会被记录下来。最让广大掌机玩家感到兴奋的是段位系统也被完全地移植到了本作中，虽然不能像街机版那样可以面对面的跟各路游戏高手进行切磋，但是通过PSP的无线网络功能依然可以跟附近的朋友切磋对战，并且可以让自己的成绩通过网络传达到世界的每个角落，使自己的风采展现在全世界玩家面前。所以这个段位系统设计得十分有意义。而街机模式正是玩家练手的好平台。



↑每战胜一个对手后可以在三个角色中选择自己希望对战的对手。



与街机版的5代相比，这次PSP版的《TKDR》又增加几种全新段位。其中“拳神”是PSP版《铁拳DR》所独有的最高段位。从“入门生”到9级这段时间角色是不会降段的，从初段开始就必须严格的遵循升降段的规格：以一名刚升到三段的角色为例，他的初始默认积分为3分，当与人进



↑“升段试合”的出现一定能让玩家热血沸腾吧，为了升段就要投入120%的精力来战斗。

行对战时就会因输赢而影响到这个积分。与同段位的三段角色进行对战，取胜的话就会赢得1分，反之输了的话则会被扣去1分。而如果和与段位不同的角色对战，每差一个段位积分就会减少0.25分，当相差到四个段位时无论胜负都不影响积分。当积分达到或可能达到6分时就会进入“升段试合”，取胜后就可以升段；反之当积分变成0分则会降段。玩家控制自己的心爱的角色向最高段位努力吧！

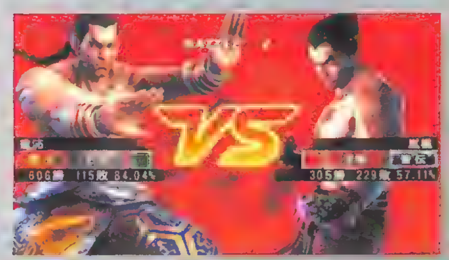


↑升段成功！五段升格！

NETWORK

在这里可以实现短距离内与其他PSP玩家进行无线对战，甚至其中只要有一个人拥有UMD游戏就可以进行对战。当然，用1.5的机器配合ISO也是可以玩的，两者都用ISO联机对战的话速度都会很快，而如果其中一方用的是UMD盘，则两台主机进入游戏画面的速度上会有些差异，但不影响正常游戏。如果采用的是两台机器共用一个游戏的方式，那么就要花上几分钟的时间来传输角色资料，并且游戏时没有背景音乐，但只要在每局结束后不换人继续战斗的话就可以不用再花时间来传输资料。从实际对战的体验上来看，对战基本可以保持普通游戏时的流畅度，但前提是两个人不能离得太远。像小枫与小武的办公桌大概距离5、6米，联机起来偶尔会出现卡壳不流畅的现象。但如果坐在一起距离2米之内就很少出现类似的情况。总体来说，对于这种对帧数要求比较高的游戏来说，这样的流畅度已经很不容易了，也绝对是在可以接受的范围内。

另外通过无线路由器还可以使游戏连接到网络上，比较遗憾的是现在还无法支持网络对战，





只能查看自己的世界排名以及下载一些资料，但是鉴于小枫手头没有设备而无法尝试，在今后一定努力为大家补全这一块的空缺，还请大家能够海涵。

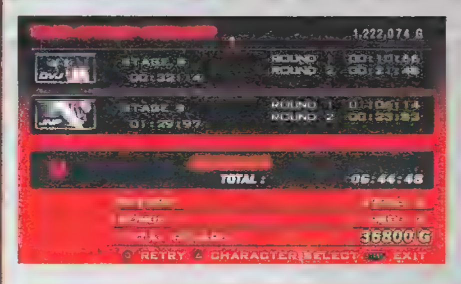
TEKKEN DOJO

铁拳道场模式为本作中全新增加的游戏模式，玩家可以选择自己擅长的角色从低到高逐渐参加各个道场的比武。想要在道场中脱颖而出就必须先在练习赛中逐渐地提高自己的名次，当达到一定名次后就可以进入到该道场的排位赛，取得冠军后即可来到下一道场再进行修行。当然，越到后期对手的段位就会越高，想要获得冠军可不是那么简单的事情哦。而且在道场模式下还会经常遇到一些突发事件，需要玩家去应付。



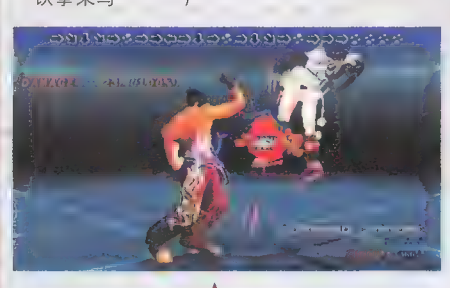
ATTACK

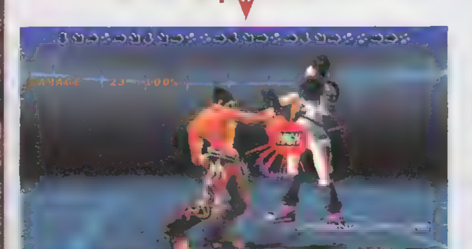
在这个模式下一共有三个子模式供玩家来选择，其中TIME ATTACK也就是我们俗称的最速模式，玩家使用角色在最短的时间内打败9个CPU角色，其中包括最终BOSS仁八，最后系统会通过时间成绩来奖励金钱。SURVIVAL就是生存模式，玩家只有一管的HP，看到底能挺住连续打败多少对手，这对玩家的技术也是个相当的考验。最后的GOLD RUSH模式比较有趣，玩家同样要和CUP进行对战，但是比较特别的是对方并没有HP血槽，你必须在30秒内尽量的多打击对方以赚取钱财，用高伤害技与连技获得金钱自然也会很多。但是要小心，30秒内一定不要被对方打败，否则之前的努力就白费了。



PRACTICE

本作的练习模式制作得也丝毫不马虎，基本上该有的功能厂商都考虑进去了。FREESTYLE下可以进行自由的训练，其中还可以进行各种细微的设置，例如可以将短时间自己的动作录制下来，再进行回放；还可以将输入的指令显示在屏幕的上方方便玩家查看自己输入指令是否有误；出招表中的各种招式也可以进行演示。各种人性化的设计绝对不输于家用机上的系统任何一作。除此以外还有对CPU自由战的VS CPU TRAINING模式、熟悉其他角色招式的DEFENSIVE TRAINING模式以及提供给新手用的基础教学模式TUDRIAL。COMMAND TRAINING中收录的各种空中连技以及基础技的训练也是颇有深度，可以说面对这样的练习模式，即使是初尝《铁拳》系列也能迅速地融入到游戏中来。（例如小枫我在接触本作前就是个“铁拳菜鸟”……）





↑在练习模式里可以清楚地看到自己的指令输入情况，上图组为最速风神拳与风神拳的对比图。

BONUS GAMES

这个模式必须是在打通两遍STORY BATTLE模式后才会出现的，其中包括了在《铁拳TT》中曾经出现过的TEKKEN BOLWING小游戏。这个堡龄球游戏甚至还支持网络对战。另外一个COMMAND ATTACK模式是让玩家来挑战每名角色基础招式的空中连技，完成后根据完成时间的长短会得到不同数量的金钱奖励。



PROFILE

在这个模式下玩家可以更改自己的名字以及购买角色道具、饰品以及称号，先去赚够足够的金钱再来这里挥霍吧。把自己喜爱的角色打扮成独一无二的个性人物。除此之外在这里还可以查看各种模式的成绩以及世界排名，整理自己和朋友的GHOST列表。



THEATER

每名角色在STORY BATTLE中开篇和结局的动画都可以在这里进行观赏。只要将该名角色的STORY BATTLE打穿即可直接观看，如果没有的话还可以花钱购买直接打开。





全角色空中连技表

（附重点讲解）

数字表示方向键示意图



（☆为回中、圆圈内数字该方向持续按住。例如2为轻点下，而②为下方向持续按住）

左拳=LP、右拳=RP、左脚=LK、右脚=RK





3 LK+RK——3 LP、LP——9 LK+RK
1 LP+RP——2 LK、LK、LK+RK
4 LK、LK（进入坐状态）——RP、6 LK
2 LK+RK（进入坐状态）——【LK、RK】——LP、RP、RK、RK
2 LK+RK（进入坐状态）——【RK、LK】——LP、RK、RK、LK+RK ※
6 RK、LK+RK（进入坐状态）——RP——2 LK、LK

※ **难点解析**：EDDY的招式段位变化非常多，如果是不熟悉他的角色很容易被迷惑，多段变化是他的最大特点。

在用【RK、LK】将对手打翻后不要急着去接后面的LP，后面的LP、RP的连携是在坐状态下才能发动的，如果过早的按键就会失败。按LP键的时间应该在EDDY第二次出现坐的状态时，此时对手虽然已经倒地，但依然能够将其打飞并连接后面的攻击。



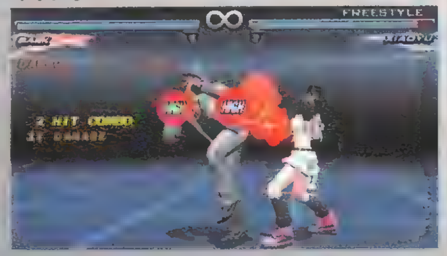
↑下段的LP能否接上是这个连技成功的关键。



9 RK——LK、LK、LK、RK
3 RP——LK+RK ⑥——LP、RP——LP+RP、RK
1 RK——站立途中RK、RK、RK
2 RP——2 LK、LK、LK
6☆2③ LK——9 LK、RK、LK
4 RK——RP——LP、RP、LK ⑥——LP、RP、LK ⑥——2 RP ※

※ **难点解析**：因为空中的连击次数太多，所以想要熟练掌握这个连技最大的前提就是要熟悉这几个技能的硬直时间。4 RK将对手踢飞后浮空的时间非常长，之后要马上接RP，中间不要有任何的延迟，这样才能保证后面的两个LP、RP、LK ⑥可以顺利接上。LP、RP、LK虽然为三段攻击，但实际上加入了⑥后第三段踢腿就变成了收式，同时又有一个“进步”的动作，这也是可以一直向前追打的保证。最后一击2 RP只是追加攻击，比较容易。关键还是之前的两次LP、RP、LK输入速度一定要快，以PSP的按键分布的确是比较有些困难。

BAEK的腿技异常丰富，多段的变化也可以迷惑对手，而这里要介绍的连技也主要考验玩家的最速指令输入的成功率，必须勤加练习才能熟练掌握。

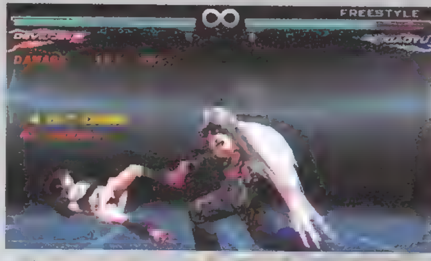


↑LP、RP、LK ⑥的第三段实际上只是个“收式”，没有攻击判定。



2 LK+RK——LP+RK、RP、RK
6☆2③ RK——LP+RK、RP——9 RK
6☆2③ RK——6 RP——46 RP、LP、RK
横移中 RP——6☆2③ LP 9
站立途中 RP——46 RP、LP、3 RP——6⑥ RP ※

※ **难点解析：**前面的两段都比较容易，站立途中的RP把对方吹飞，这在实战中是经常会出现的技能，下蹲状态躲过对手的上段攻击在其硬直时间中用RP打中对手直接COUNTER。之后的三段攻击皆为中段技，最后一段的3 RP为上勾拳可以将浮空的对手打得更高一些，以便于接最后的6⑥ RP。这里的6⑥ RP是个难点，必须最速输入才能打中。成功后的效果异常华丽，成就感自然不言而喻。



↑最后的6⑥ RP的必须最速发出，否则非常容易落空。



站立途中 LP——4 RP、RP、LK
【LK、RK】（变成背向）——LK、RK、RK
[illegible]
[illegible]
3 RP（变成背向）——4 RP——RP——LP、RP——6 RK ※

※ **难点解析：**PAVEN的浮空连技整体难度并不高，这里要解释的以3RP启动的连技主要也还是在招式硬直时间的掌握上。3 RP将对手吹飞后PAVEN会变成背向状态，后来的4 RP同样是背向状态下的攻击，再接完下一个RP后才会变成正向状态。只要掌握好节奏这个连技还是比较容易掌握的。这样的空中连技主要的难点仍然还在第一下的衔接下，后面只需要最速输入就可以轻松完成。



↑4RP时角色依然是背向。



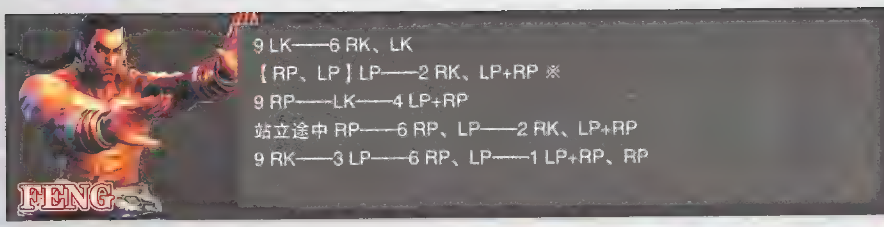
[illegible]
3 RP——LP+RK、RP、RK
6 RP——4 RP、LP、LK——4 LP+RP
LP+RP——LP+RK——4 RP、LP+RP、RK ※
9 RK——4 RP、LP+RP——LP+RK、RP、2 RK

※ **难点解析：**这个连技中组合键比较多，如果按起来实在别扭的话还是设组合键吧。与一般的空中连技不同的是，这个连技是以一个地面技来发动的，LP+RP的效果是一击击倒，在对手缓缓躺下的途中使用LP+RK将对手击打浮空，这里因为浮空的高度比较低，后面接4 RP时就会比较困难，4 RP虽然为中段，但打击点比较低，必须在LP+RK的硬直刚刚结束时迅速输入4 RP，这样才能完成继续追打。





↑整个连技的关键就在于LP+RK与4 RP的衔接上，如图为成功连击时的效果。



※ **难点解析**：FENG的连技虽然简单但却都非常实用，这个以【RP、LP】LP发动的连技虽然只有两段攻击，但是却有39的伤害，的确是不可小视。很多初玩《铁拳》系列的玩家对于像【RP、LP】这样的操作一定会实在不习惯，PSP按键排布的限制使得类似于这样的快速切换按键的操作比较难实现，这里推荐的方法就是用手指轻搓。只要掌握得当成功率还是非常高的。这个连技的难点也就在于此，后面就可以驾轻就熟地接上了。



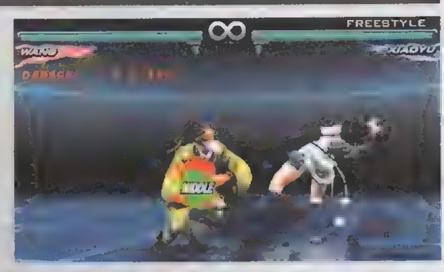
↑像【RP、LP】这样的招式对于《铁拳》系列的新手来说还是很陌生的。



1 RP——4 RP、LP——2 RP、LP+RP
[illegible]
9 RK——RK——3 LK+RK——LP——6 RP ※1
9 RK——RK——4 RP、LP——6 LP+RP
3 RP、LP——236 RP

※ **难点解析**：3 LK+RK正常状态下使用时实际上是一个两段的打击投技，第一下把人撞起后还有一个摔投的动作。只不过在游戏中指令被简化只需要输入一段即可完成。

但在这个连技中它的作用却是将倒地的对手再次吹飞，只有第一段的攻击有效果。必须要快速输入才能用肩膀将对手从地面上“拱”起来，后面接上发动速度最快的LP，最后以6 RP完成整个连技。



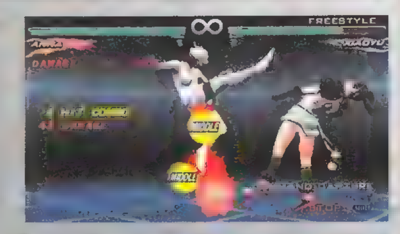
↑必须要最速发动才能成功地将对手从地面上撞起来。



9 LP、LK、LK+RK——6 LP+RP
3 RP——3 LK、RP——3 LK、LP、RK
[illegible]
3 RP（下蹲状态）——2 LK、RK（下蹲状态）
[illegible]

※ **难点解析**：ANNA的这几套连技都比较简单，其中稍微难掌握一点的就是这个，2 RK、LP的打击点很重要。最后输入6⑥ LK、RK、LK时要最速输入，否则可能最后一脚会踢不出来。

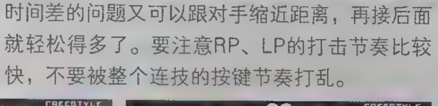
作为本作中人气颇高的女性角色，ANNA的多变的腿技以及高伤害的连携输出一直都是其克敌的法宝，低难度高回报的连技成为了她的招牌动作。





9 RK——6 LK、RK、LK
站立途中 LP——3 LP——LP——6 RP、LP
6☆2③ RP——6 LP、RP——3 RP、LP、LK
6☆2③ RP——RP、LP——6 LP——4 LK ※
6☆2③ RP——LP+RP、RP——6 LP、RP——6 LP+RK

※ **难点解析**：这个连技看似简单，实际上想要熟练掌握还是相当需要技巧的。6☆2③ RP将对手吹飞后，此时不要最速使用RP、LP来接打，因为对手落下的高度RP并够不到，如果等上几帧再进行打击，那么最后的4 LK就会因为距离过远而很难接到。这里应该在对手浮空后迅速前移，之后再接RP、LP，这样既解决了时间差的问题又可以跟对手缩近距离，再接后面就轻松得多了。要注意RP、LP的打击节奏比较快，不要被整个连技的按键节奏打乱。




↑6☆2③ RP使对手浮空后最速前移再接RP、LP。



3 RP——6 LP+RP
1 RP——3 LP——LP、RP——LP+RP
6⑥ LP+RP——3 LP、RK、LP——LP+RP
站立途中 RP——3 LP+RP——LP、RP——6 LP+RP
4 RP——3 LP+RP——LP、RP、LP——6 LP+RP ※

※ **难点解析**：4 RP为超高浮空的吹飞技，打中后可以使对手垂直飞起并落下。虽然浮空的时间很长，但实际上却对后面连技的追打上带来了一些困难，所以打击点的选择非常重要。这里推荐当对方落到接近于自己头顶的位置时输入3 LP+RP了，成功的话正好可以将马上要砸向地面的对手打飞出去，后面连接很容易就可以接上。




↑3 LP+RP的按键时间是关键，当对方下落到接近头顶位置时为刚刚好。



[LK、RK]——6☆2③ LP
9 RK——2 LP+RP、LP+RP、RP
6 RK、LK——6 LP——6 RK、LK、RP
1 LK——3 RK——LP+RP——6 LP、RP、LK
4 LP+RP、LP——9 LK、LK——2 LK+RK、RP ※

※ **难点解析**：ROGER Jr.虽然不是什么主流角色，但依然有其自己的诸多特点，尤其是在连技上。这里说的这套连技的难度其实并不大，只要最速输入就不会有什么问题，其中9 LK、LK对于PSP的十字键是个不大不小的挑战，想要无失误的输入的确是需要修炼上好长一段时间。后面的2 LK+RK、RP要最速输入，给予对手落地前最后的痛击。





9 RK——1 RK
3 LP——LP、RP——LP——6 RP+RK
3 LP——RP——3 LK、LP——6 RP、LP
[illegible] LP+RP——[illegible] LP——站立途中LP、RP
6⑥ LP——3 LK、LP、RP、LK+RK——站立途中 LP、RP ※

※ **难点解析：** 粗犷强悍的MARDUK始终都能给人一种强大的威慑力，他的连技也自然是威力巨大。这个连技的难度仍然还是在打击点的选择，如果只是正常最速输出的话后面的站立途中 LP、RP肯定是出不来的。3 LK、LP、RP、LK+RK这一段攻击我们可以将它分为两半，前一半的3 LK、LP、RP为三段的打击技，而最后的LK+RK是使角色变成下蹲状态，为最后的站立途中 LP、RP做准备。实际输入时3 LK、LP、RP、LK+RK是要一气完成的。利用6⑥ LP将对手吹飞后不要最速接3 LK，而要等对手落到大约与腰部位置相齐的时候再打，这样可以将对手浮空的方向从竖直变成水平以减缓下落的速度，为最后的站立途中 LP、RP提供足够的下落时间。后面的所有按键都要最速完成，这样才能将整个连技完成。





↑最后的站立途中 LP、RP一定要快速点出，否则很难接上。



↑3 LK的打击点并不是很好找，要等对手稍微落下来一点再发动进攻。

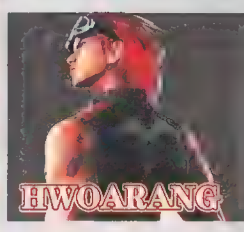


站立途中 RP——⑨ RK、LK
⑨ RK、LK——2 RP、LK
⑨ RK、LK——2 RP、LK
2 RP、LK——LP、RP——6⑥ RP、LP、LK ※
9 LK、RK——RP、RP（变成背向）——RK、LK

※ **难点解析：** 这个连技其实并不难，但笔者还是想要在这里强调一下打击点的问题，《铁拳》系列是非常注重浮空后的连技的，但却并不像其它格斗游戏那样只要最速输入就可完成。这个连技就是一个典型的例子，2 RP、LK将对手挑起浮空，但不能最速去接LP、RP。因为LAW的拳速比较快，RP很容易落空。所以只能等对方稍微落低一点后再来接。最后使用6⑥ RP、LP、LK打击时第一段可以明显看到对方先接触的地面再被打起来。游戏中类似这样的连技还有很多，需要玩家慢慢的熟悉和掌握。

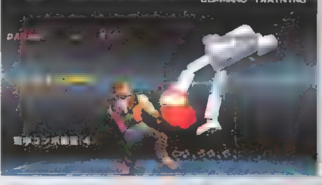


↑动作酷似李小龙的LAW在每一作中都是众多初心玩家所喜欢使用的角色。



3 RP——2 RK、RK
4 LK——【LK、RK】——LP、RP、LK——RK
2 RK、RK——RP、RK——RP——【LK、RK】
进入“右构状态”（LK+RK）6【RK、RK】——LK、RK——6 LK、RK
4 LK——RP、RK——RP——6 LK——9 LK、RK、LK ※

※ **难点解析：**花郎（HWOARANG）的招式还是那样的华丽。这套连技的难度很大，首先4 LK必须在“左构”的状态下发起的，对手被吹飞后RP、RK要最速输入，其中右脚的动作是一个收式，后面再接一个RP。6 LK的发动是在“右构”中，之后就会再回到“左构”的状态，6 LK与9 LK、RK、LK之间的衔接一定要快。



↑RP、RK实际上一拳再接一个收式。

↑最后的9 LK、RK、LK一定要最速输入。



站立途中 LP+RP——LP、RP——6 RP、RP、LP
3 LP（下蹲状态）——站立途中 RK——2 LK+RK、RP
9 RK——6 RP、RP——LP——LP+RP、LP
9 RK——[illegible] LK——[illegible] RP、LP——2 LK+RK、RP
3 RP（下蹲状态）——6 LK——LP、RP（对手浮空）——641236 LP ※

※ **难点解析：**这个连技的难度非常大，3 RP(下蹲状态）接6 LK的要求十分的苛刻。因为前一个动作是在下蹲状态下完成的，后面的6 LK如果出早了就会被电脑判定为所有角色的共通半回旋腿，反之出晚了就错过了打击点的时机，正确的时间大概只有几帧的时间，非常难掌握。这个连携如果完成后面就容易得多，空中的投技641236 LP因为本作中对指令输入进行了简化，所以也可以很轻松的使出。



↑下蹲状态的3 RP，要在站立起来后迅速输入6 LK，虽然理论上是这样的，实现起来却困难非常。



3 RP——LP、RP、LK
9 LK——4 RP、LP——LP——6 LK+RK
站立途中RP——9 LK+RK——LP——9 LK+RK、LK+RK
3 LK+RK——2 RP——站立途中RP——2 LP、RP、RK ※
2 LK+RK——6 RK——2 RP、RP、LK

※ **难点解析：**LILI作为一名在5代中加入的全新角色，出现以来就获得了极高的人气。她华丽的腿法不知迷倒了多少热血的“街机铁汉”。

3 LK+RK将对手打倒后，用2P连接并进入下蹲状态，这样才能连接出后面的站立途中RP。整个连技的难度并不大。关键还是要最速输入。



←站立途中输入RP的速度一定要快。



RP——RP、LP——RK、LK

3 RP——3 LP——LP——LP、LK、RP

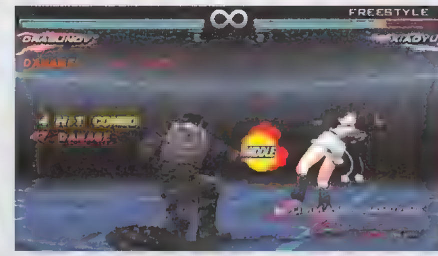
站立途中 RP——RP、LP——6 RK——2 RK、LP、LK

214 RP——4 RP、LP——4 RP——站立途中 LP+RP ※

23⑥ RP——9 RK——2 RK、RK——2 RK、LP、LK

※ **难点解析：**同样作为5代中加入的全新角色，DRAGUNDV在上手难度上要比LILI低一些，而他的连技都比较简单，并且伤害输出也都比较高，是个比较好用的角色。

这里要说的这个以214 RP发动的连技，因为本身就有后退的效果可以在躲避对手攻击的同时将对方浮空，后面的4 RP可以使角色变成下蹲状态，以发动最后的站立途中 LP+RP。



↑4 RP的作用是使角色变成下蹲状态。



3 LP、RP——LP、RP、【RP、LP+RP】

6☆2③ RP——6 LP——6 LP、4RP、LP

3 LP、RP——3 LP、LP——46 RP、LP

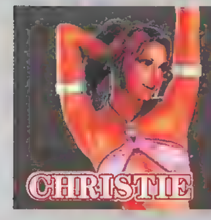
6 LP+RP——236 RP

6⑥ RP——LP、RP——6☆2③ RK、RK☆LP ※

※ **难点解析：**这套连技想要全部完成的确是有些难度，虽然前面用6⑥ RP将对手吹飞很容易，但是后面要接6☆2③ RK、RK☆LP的难度就很大了，时间稍微掌握不好对方就可以受身逃走。而在输入6☆2③ RK、RK☆LP时，动作要快，刚解除硬直时间就开始输入，并且一定要按住方向3连点两下RK，之后马上松开方向按LP，必须准确输入指令才能使出招式。



↑6☆2③ RK、RK☆LP是否能够成功输入将是关键。



3 LK+RK——3 LP、LP——9 LK+RK

1 LP+RP——4 RK、RK、LK+RK

4 LK、LK——（进入坐状态）RP 6 LK

2 LK+RK（进入坐状态）——【LK、RK】——LP、RP、RK、RK

2 LK+RK（进入坐状态）——【RK、LK】——LP、RK、RK、LK+RK

6 RK、LK+RK（进入坐状态）——RP——4 LK、LK ※

※ **难点解析：**因为CHRISTIE的招式与EDDY比较接近，这里就介绍她的另外一套连技。

这套连技也是要包含坐下状态，发动RP时一定要使角色已经坐下，这样可以将已经倒地的对手再次打至浮空。接打后面的4 LK、LK时要注意一下，不要按得过快，否则就会变成坐状态的RP、LK。正确的输入法是在点过RP后使方向回中再按4 LK、LK。





66 LK、RK——2 LP+RP
[illegible]
66 LK、RK——6 LP——236 RP
236 LP——6 RP——3 LP、LP、RP
9 RK——6 LP、RP——6 LP——6 LP+RP
9 RK——6 RP——2 RK、RP、LP+RP ※

※ **难点解析：** 作为一个易上手并且拥有超高攻击输出角色，PAUL一直都受到广泛铁拳玩家的喜爱。他的连技也都比较容易，注意中间的进步RP一定要快，如果觉得困难的话，用LP代替也可以，当然这样的话伤害就要小一些了。这套连技难点也就只在龙王霹雳掌（2 RK、RP、LP+RP）上。在本作中霹雳掌的成功率还是比较高的，可能是厂商对操作进行了简化，但是最速的……还是那么难出的……



↑龙王霹雳掌是PAUL的招牌招式。



3 RP——6 RP——1 LP+RP、LP+RP
6 LP+RP——1 LP、LP、LP、RP
站立途中 LP——6 RP——6RP——6 RP、LP、RP
1 LP+RP、LP+RP——RK——6 RP——6 RP——6 LP+RP、RP
6⑥ RP——⑨ RK——6 RP——6 LP+RP、RP ※

※ **难点解析：** JACK-5的攻击输出很高，自然连技的威力也不容小视。发动连技的6⑥ RP可以使对手垂直浮空到很高，关键就在于后面⑨ RK的衔接，这里一定要长按使角色在空中再次将对手踢飞，这样后面的招式才能得以追加。千万不要按成9 RK，否则后面的连技是无论如何都无法实现的，因为PSP方向键的关系，类似的操作可能会有些难度，还要玩家自己慢慢体会手感。



↑输入⑨ RK时一定要长按方向键。



RK 6——3 LK、LP
[illegible]
3 RP——4 RK、LK——LP——4 RK、LK、RK
⑨ RK——4 LK、RP——6 RK、LK、RK
46 RK——⑨ RK——4 RK、LK——LK、LK ※

※ **难点解析：** 这里一定要分清楚9 RK与⑨ RK之间的区别与操作上的不同，在输入⑨ RK时一定要长按方向，使角色跳起后再踢脚，如果只是单纯的小跳9 RK不仅伤害偏低，后面想要连上4 RK、LK也是非常的困难。





↑9 RK与⑨ RK之间的对比图，前者的攻击力并不如后者，而后者还有将对手再次踢起浮空的性能。



3【RP、LP】——LP、RP——1 RP
横移中 LK——4 LK——RP——RP——RP、RP、LP
站立途中 RP（按住）——RP——RP——RP、LP、RK
7 LK+RK——LP ② RP——9 LK+RK
[illegible]

※ **难点解析**：背向状态为小雨的一个重要体势，实战中会经常出现。背向时的RK是个非常强大的浮空技，后面的招式都要最速发出。其中4④ LP+RP、LP+RP最为重要，4④如果不是最速使出的话，很可能会变成4 LP+RP。









3 RP——6 RP——6 LK
9 RK——6 RP——6 RP——LP+RP、RP
9 LK+RK（变成背向）——2 LP——2 LP——LK
1 RK——3 RP、LP、RK（下蹲状态）——RK
[illegible]

※ **难点解析**：中国功夫醉拳的代表人物，拥有多种"构"的体势以及背向技。可以通过不断的变换来迷惑对手。

这套连技的难度并不是很高，关键在于灵活掌握背向技的出法。发动技6⑥ LK之后一定要拉住方向键"后"，使角色变成背向状态，这样后面的9 RK才能发动。最后的6⑥ LK、RK需要最速输入，否则就会落空。





3 RP——3 LP、RP——LP、RK、LP
4 LP——2 RK、LP——3 LK、RP、LK ※
横移中 RP——3 LK、RP——3 LK、RP——6 LP+RP
1 LK+RK——6 LK——LP、RP——6 LP+RP
4 LP+RK——3 LK、RP——3 LP、RP——6⑥ LK

※ **难点解析**：NINA冷酷的外表与其敏捷的身手长期以来一直受到FANS们的喜爱，在本作中她的超强实力也是有目共睹的。

4 LP为闪避攻击技，有躲避对手直线技的效果，以它发动的这套连技虽然看似简单，但在实战中却能够经常的使用。对手倒地后可以稍等一会再接2 RK、LP，等对方再次被从地面上打起后要最速跟上3 LK、RP、LK。



↑4 LP的性能非常特殊。



9 RK——3 LP+RP
9 RP——LP——64 LP、LP、RP、LP
9 RK——4 LP ④（进入闪烁构）——LP ④——LP、RP
9 RP——RP——3 LP【RP、LP】④（进入闪烁构）——LP、2 LP
6 LK、RP——3 LP【RP、LP】——6 RP、LP ④(进入闪烁构)——4 RP ※

※ **难点解析**：在这个连技中，如何最速输入指令并且最终进入闪烁构将是连技能够成功与否的关键。

发动技6 LK有疾进的效果再按RP才是发动浮空技，3 LP【RP、LP】以及后面的连携都要最速发动。其中6 RP、LP之后要拉住方向键后进入闪烁构，此时不要有任何的犹豫连点4 RP最速发动攻击，只有这样才能完成最后一击。

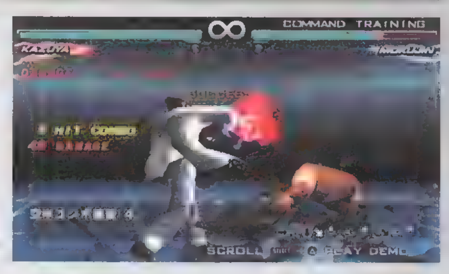


↑闪烁构是STEVE非常重要的体势。



4④ RP、RP——3 RK、RK
4④ RP、RP——4 RP、RK、LP
站立途中 LP、RP——LK、LP——3 LP、6 RP
6☆2③ RP——LP、RP——3 LP、RP ※
6☆2③ RP——LP——6☆2③ LK、LP

※ **难点解析**：作为本作中的超强角色，KAZUYA的空中连技都很霸道。虽然这套连技的威力并不是很大，但是如果能够熟练掌握最速风神拳的出法，在实战中这套连技的作用就非常大。其中LP、RP最好是前冲后再使用，而最后的3 LP、RP可以将对手直接砸在自己前方的地面上造成对方大不利，为后面的追打提供了条件。当然作为逆两择对手同样有机会来反击自己，追打时也一定不能缺乏变化。



↑最后一击可以造成对手大不利。



4 LP+RP——9 LK+RK
9 RK、LK——9 RK、LK、LP
4④ LK——9 RK、LK——4④ LP、RK
3 RP、LP——6【LK、LP】——3 RK、RP 4⑥ LP
9 RK——4④ LP——4④ LP——4④ LP——2③ LP、RP ※

※ **难点解析**：这套连技的难度还是相当大的，连续三个最速4④ LP用PSP的方向键来发动的确是有些困难，稍微慢一点就很难接上最后的2③ LP、RP，2③ LP、RP的出法比较特殊，千万不要像划"波动拳"那样有大幅度的方向改变，正确的输入方向应该是按住方向2，再向3方向轻撮并按住，这样才能以较高的成功率使出。





RK、2 RP
6☆2③ RK——1 RP、RP、LK
9 RK——46 RP、LP——1 RP、RP、LK
2 LK+RK——6 LP、RP——LP【LK、LK】——2 RK
6☆2③ LR——46 RP、LP——46 RP、LP、RP ※

※ **难点解析：** 这套连技前面部分都比较容易，主要的难点就集中在最后。46 RP、LP、RP中的第三段RP能否打中对手将是连技能否成立的关键。，如果只是最速输入的话这里无论如何都是打不全的。其实解决的方法很简单，在输入46 RP、LP之后等待几帧时间再按RP，这样的延迟打系统是承认的，正好可以解决因为高度太高而打不中的情况发生。



↑最后一击前一定要有一小段时间的延迟。



9 RK——RP、RP、LK
LK+RK、RP——9 LK+RK
3 RP——6☆ LK、RK、RK
9 RK——RP、LP——6 LP、RP 6☆——RP、LP、LP ※
9 RK——RK、LK、RK——4④ LK

※ **难点解析：** 连技的打击次数很多，全部都需要最速输入。空中第一次追打时RP、LP的打击点一定要选择好，这样后面的动作才能完成。其中的难点也只是在于6 LP、RP 6☆中的进步，在输入完6 LP、RP后要马上点方向前并且迅速回中，这样角色就会做出一个俯身向前进步的动作。再最速输入RP、LP、LP才能完成后面的招式。



↑进步的动作非常重要。



③ LK（下蹲状态）——站立途中 RK——6 LP+RP
横移中 RP——3 LP、① RP、RP、RP
③ LP（下蹲状态）——3 LP、LP、LP——2 LP
9 LK——6 LP——4 LP、LP、LP、LP——4 LP——6 LK
3 RP——4 LP、LP、LP、LP、LP——4 LP、LP——66 LP——6 LK+RK ※

※ **难点解析：** 极光（YOSHIMITSU）作为唯一一名拥有武器的角色，在连技的方式上与其他角色有着显著的不同。

3 RP使对手浮空后，前4下LP的速度一定要快，并且按键的次数太多，否则会晕倒。再接4 LP、LP可以使对方的浮空高度增加。最后的66 LP与6 LK+RK都要最速使出。





9 RK——LP、RP、RK
站立途中 LP——4 RP、LP、RP
[illegible]——LK、LK、[illegible]
64 RP——6 LP+RP——6 LP——LK、RP、LP、RP
3 LK——站立途中 LK——1 RP——6 LP——6⑥ RP ※

※ **难点解析：** 这应该是BRYAN的一套经典连技。拥有不俗的伤害输出，但是难度却不大。只要掌握好节奏就可以轻松用出。

站立途中 LK无需最速使出，稍慢也可以将对手再次浮空。6 LP的作用只是在于衔接，其中6的作用是与对手再拉近距离。最后的6⑥ RP一定要最速输入，稍慢一点就很容易落空。但相比其他角色这套连技的难度还算偏低，回报却是很大。



↑6 LP的速度非常快，为后面6⑥ RP有足够的时间打出提供了条件。



3 RP——9 LK、RK、LP+RP
9 LK——RP——9 LK、RK、LP+RP
6 LP、LP、LP——RP——6 RP——6 LP+RP
站立途中 LP——9 LK、RK——2 LP+RP
[illegible] RK、LP+RP ※

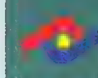
※ **难点解析：** KUMA作为凌小雨（XIAOYU）最好的朋友一直都是铁拳系列所不可缺少的“冷门”。当然也不能轻视它的实力，在连技方面它的威力也相当的可观。

因为4④ RP使对方的浮空高度比较高，所以后面9 LP+RP的接续就成为了关键。具体衔接的时机请参考图示，必须要使对手二度被吹飞，这样才能使后面的连技成立。



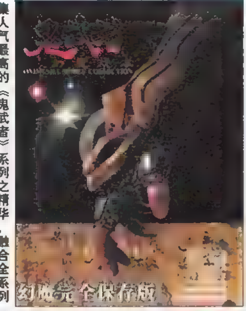
↑9 LP+RP的打击位置和时间比较准确无误，否则后面的连技就无法实现。





次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　上市热卖中



今夏潮流盛况全线出击！最前沿的新品资讯，最新潮的海外新品，最具指导意义的搭配方案，全部毫无保留，全部倾家荡产地奉献而出，想扮出尖端潮流相貌吗？跟着搜藏一起潮热这个夏天！

SO COOL 2006年第(8)期

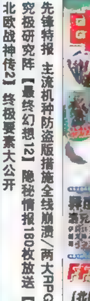
■定价：15元　7月24日最新上市



烈日炎炎，大汗淋漓的夏天里，穿着上最需要注意的是什么？数百款TEE融合的大单元，以及超级详尽分类讲述类别特点的TEE别册，都给您绝对实惠的爆料资讯，此外，从波鞋到配件，再到特别领域的特殊着装，本期都能让你抓住流行高度哦！

SO COOL 2006年第(7)期

■定价：15元　接受邮购



特别策划超合金美学，变身战士牙狼，2006世界杯玩具专题，爆炸头军曹，HGUC EMS-10 兹达、BANDAI 工厂潜入报告，精彩内容新鲜赠品不容错过！

TOYS(7)

■定价：9.80元　7月15日出版



先锋特报 主流机种防盗版措施全线崩溃/两大RPG究极研究阵【最终幻想12】隐秘情报180枚放送【北欧战神传2】终极要素大公开

电子游戏软件2006年第15期

■定价：9.80元　7月16日上市



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片，设计及工艺制作都要求很高，双DVD，空前豪华制作，收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

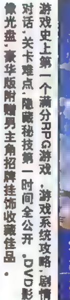
■定价：48元　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次曝光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　接受邮购



三大特辑——E3展会潜在信息深度剖析，《合金装备》系列历史完全回顾，游戏机手柄的发展与变迁，首次全彩制作，经典游戏歌曲CD大集合。

游戏批评06夏季号

■定价：12元　接受邮购



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～15期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39、40、41期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、26～28、30～49期	9.80元
第51～60期(50期已售完)	5.80元

电玩新势力DVD

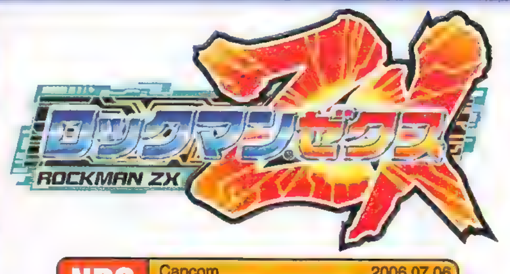
33～35、38～55期	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
SOCOOL第(1～9)期(5期已售完)	15元

TOYS第(1～7)期(5期已售完)	9.80元
生化危机十年	22元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取





NDS	Capcom	2006.07.06
	ACT	1人/5040元
洛克人ZX		512M

科学技术发达的未来世界，人类和人类创造出来的机械生命体“半机器人”，共同维持着世界的和平。但是，这个和平被失控的半机械人发起的叛乱破坏了。

漫长的战争终于结束了，人类和半机械人努力维持着得来不易的和平，这样时间又流逝了数百年……人们携手建立了几个国家，使世界再次得到复兴。但是，因为一些有独自进化和野生化的机械生命体“反乱者”的经常出没，使得危险区域“外围”出现。这样一来繁荣的进程就被截断了，同时也妨碍了国家之间的交流。就这样，世界就分成了由人们居住的安全地带“内部”和危险地带“外围”的两个地域，各个国家也被分离开了。

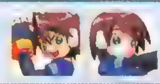
在这种情况下，因为成功挖掘了古代技术的大公司SERPENT得到了很大的发展。所以后来人类居住在“反乱者”威胁不到的都市中心部，依靠SERPENT公司的技术和恩惠过着和平的日子……

基本操作（默认按键）

十字键	移动		
Y	主武器	R	副武器
B	跳跃	L	前冲
X	变身	A	过载

形态详解

普通形态



主角变回人形，不能攻击，和特定人物对话要用这个形态。按下键可以蹲下，主要用于钻过低矮区域。

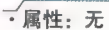
洛克人X

- 属性：无
- 主武器：X-BUSTER
- 副武器：无
- 其他技能：无

蓄力可积攒双重能力，按一次开一枪。X金属是游戏开始时自动获得的金属，与ZX金属融合后就不能用了。

洛克人ZX





- 属性：无
- 主武器：ZX-SABER（刀）
- 副武器：ZX-BUSTER（枪）
- 其他技能：无

刀攻击可以连续斩，并能够一重蓄力，按↑+刀可发动空中回旋斩。枪可以双重蓄力。ZX形态很实用，不过没有特殊技能。

洛克人HX

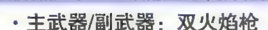
- 属性：电
- 主武器/副武器：双刀流
- 其他技能：空中冲刺、浮空、敌人弱点探测雷达

双刀互用可砍出剑气，比如YRY。在空中按前冲可以空中冲刺，在空中按一下跳跃键可以进入浮空状态，缓慢下落。蓄力攻击可发出移动电球，可使一定范围内的敌人麻痹，也可以扑灭火焰。得到两个HX活性金属后可使用双重蓄力，按住上键发出龙卷风。HX形态时下屏显示敌人属性。发动过载后的攻击带有电属性。

洛克人FX



- 属性：火



- 主武器/副武器：双火焰枪
- 其他技能：火焰攻击、弹道编辑

双火焰枪最大特点是可以直接向上射击，还可以在START界面自由设定子弹轨迹，并且左右手是分开设定的。蓄力攻击可以打开一些特殊障碍物，双重蓄力按下键放出地面火焰攻击。发动过载后的攻击带有火属性。

洛克人LX



- 属性：冰
- 主武器：长矛
- 副武器：无
- 其他技能：游泳、水中冲刺、物品探索雷达

这个装载在水下非常有利。在水中按跳跃键进入游泳状态，按前冲键做出水中冲刺。蓄力攻击放出冰平台，可以冻住敌人，也可以当作平台利用。双重蓄力按上键可发出冰龙。LX形态下屏出现一个光球，自动寻找物品位置。发动过载后的攻击带有冰属性。

洛克人PX

- 属性：暗
- 主武器：十字手里剑
- 副武器：无
- 其他技能：悬挂技能、雷达定位、夜间定位

Px形态可以悬挂在高处，可以用来寻找隐藏通道。蓄力攻击放出自动追踪手里剑，双重蓄力后按上键形成能量护壁。PX形态下屏显示周围环境和敌人，非常适合黑暗区域使用。发动过载后，冲刺附带无敌属性。

攻略流程

（下面是普通难度的流程，其他难度略有不同）

序章

开始在A-1区域，向右前进。X形态没有副武器，只能使用主武器子弹攻击敌人，向右进入穿过通道来到A-2，前行碰到机器大蛇。

BOSS战：机器大蛇

第一个BOSS的难度很低。它的攻击方式有三种：发射多颗绿球攻击，甩出石块攻击和冲撞攻击。站在版边跳过它发出的绿球和石块，当它冲撞时看准时机前冲，从它身下穿过。这其间使用蓄力攻击将其干掉。

干掉大蛇后右行进门，在里面可以存档了。站在传送器上可以补充HP，并且出现三个选项。第一项是任务，第二项是存档和读取，第三项是结束。选择第一项任务，按顺序进行任务。

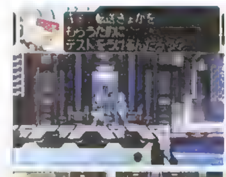
任务（1）：吉尔维的测试（ジルウェのそうさく）



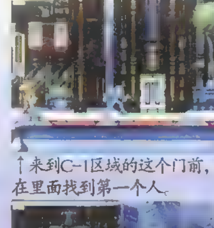
向右出来，向上来到一个洞口，进入来到B-1区域，继续前行来到B-2。天空出现一个大型飞船，和洛克人X展开战斗。它的攻击方式非常简单，只有一种。向下仍出三个箱子，其中两个会发射光球攻击，另一个红色的是其弱点。前冲躲避光球，蓄力攻击它的弱点。即将干掉它的时候，吉尔维出现潇洒地把它一刀两段。返回原先的传送器或者随意找一个。站在上面选择第一项完成任务，然后选择进行下面的任务。

任务（2）：守卫的创作（ガ-ディアンのテスト）

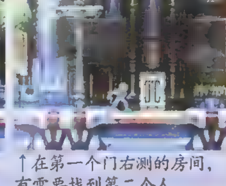
来到C-1区域，先和一个警察说话，他让X找四个队员。



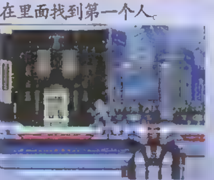
←来到C-1区域，先和这个警察说话，他让X找四个队员。



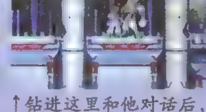
↑来到C-1区域的这个门前，在里面找到第一个人。



↑在第一个门右测的房间，有需要找到第二个人。



↑这个房间中是第三个人，要变成人形和他对话。



↑钻进这里和他对话后，任务就完成了。

然后向右走来到DATA房间前，和门口的人对话完成任务。注意，他身后的DATA房间中有一个红色传送器，和前面的传送器不太一样。通

过它可以完成任务获得奖金，但是不能接受新任务。所以要回到前面的传送器，选择基地传送，来到X-1基地。

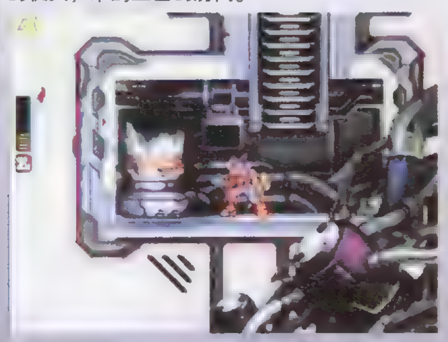
ZX活性金属融合

情节过后来到左侧指挥室和指挥官说话，然后出来进入旁边的Lab发生情节，X和吉尔维来到外面。向右走放下吊桥，在道路第一个断裂的地方下去，开机关获得HP上限提升道具。来到尽头进门来到D-2区域。向前走干掉多个机器蝇，小心倒塌的路面，来到飞船旁。情节过后X得到吉尔维的活性金属，变身成为ZX。返回基地后来到传送器房间，选择任务“发电所的调查”。



任务（3）：发电所的调查（発电所の调查）

发电所是E区域，入口在C-2的最右侧。进入建筑物中，里面有多个旋转电轮，进入它的缝隙跟随转动方向走过。来到巨大转轮前，直接跳下去从下面走也可以。推荐从上面连续跳过去，干掉墙角的绿色机器。注意，这里不要沿梯子下去。而是继续前行。来到里面，破坏一台机器，外面的所有机关都停止了。返回后向下穿过停止的机关，来到里面的房间。



中BOSS战：齿轮战车

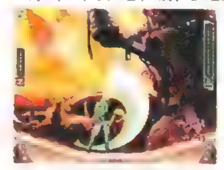
这个战车的攻击方式比较简单，只有向前冲一种，只不过有时是齿轮在前冲刺，有时齿轮抬起冲刺。爬上墙躲避齿轮在前的冲刺攻击，趁机攻击它前部即可。

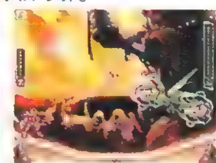
通过几个门继续前进，如果前面关闭了机关，那么后面没有什么难度。地面和各种移动机关都停止了，继续前行跳过几个浮空平台，进门来到BOSS处。

BOSS战：高压雷鸟



BOSS飞翔在空中。攻击方式为：1、放出手上的两个夹子，在空中向下发射子弹。看准时机跳过。2、旋转叉子放出高低不同的横向电流。跳过高低两处的电流，两电流处于一条直线时不用跳跃。3、前冲撞击。趁机跳过即可。4、在空中正上方悬浮，向下放电攻击。只有两种形式，在下方站在激光缝隙很好躲。

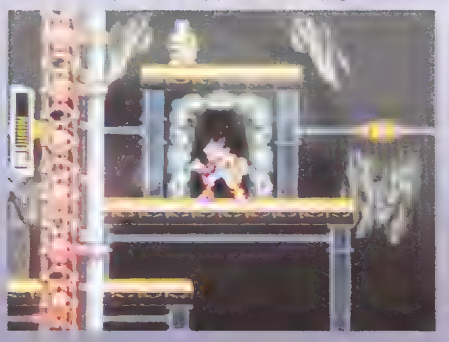




干掉它后获得活性金属HX，这时就可以按X键选择变身HX模式了。进入传送器房间，选择完成任务，然后传送回X-1基地。进入Lab房间，和博士对话，选择第一项强化金属。会显示强化金属界面，在这里通过使用获得的E水晶对各变身金属进行强化，左侧显示强化等级所需金属数量。

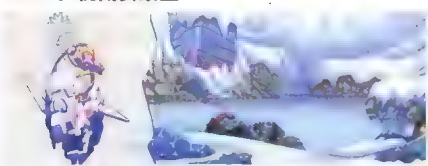
任务（4）：遇难者的探索（ソウナンシャのたんさく）

下面要去F区域，入口在B-3。来到B-3高处一个山洞，进入后开机关继续右行。



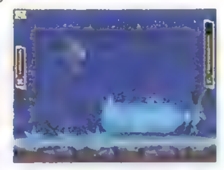
行走的路线很直线。F2区域要进入水中，在水中可以跳得很高。刚进入F-3区域，上方一扇门此时不能进入，记住它的位置。一直来到F-3进门后遇到前面那种齿轮战车，不过这次地面变成了转动覆带，要不停向左测跳跃或者在墙上爬动防止被拉动撞到战车。干掉它后进入房间终端处，情节过后出来进入外面F-3开始位置的那扇门。

BOSS：机械安康鱼



BOSS借助水下优势，发动攻击如下：1、移动中放出两颗冰针。前后移动，趁机跳起躲避。2、下方水平放出冰柱。当它放出冰柱，等冰柱快接近时跳起即可躲开。3、高空发出横向雪花，向下撒出冰。跳起使用蓄力弹消除雪花。4、指挥机械安康鱼放出大个炸弹，同时还向它的方向发动吸收引力。跳跃躲避大鱼放出的炸弹，前冲摆脱吸引力。5、机械安康鱼直向撞击。站在版边即可躲避大鱼的撞击。





任务（5）：击退反乱者（イレギュラ-のげきたい）

完成这个任务要去G区域。从D区域进入G区域，这里已经是一片火海，这里的火焰可以用HX形态的蓄力攻击灭掉。G-1尽头前行进入G-2建筑内。这里要找到几个工作人员，按楼层搜索即可，房间里带平台的窗户可以进入。然后从上层进入窗户，来到外面，一直来到BOSS处。

BOSS战：烈焰狮子



在密闭场所里和攻击型BOSS展开战斗。它的攻击方式是：1、火焰前冲攻击。爬上墙躲避前冲攻击。2、震落石块，然后前冲。落下石块时在角落躲避，当它前冲过来时跳起躲避。3、跳起火焰前冲攻击，附带多个火焰。它跳起带多个火焰前冲时，先从它下方通过，然后从中间跳过火焰。4、蓄力后发出光球。躲避蓄力光球比较麻烦，看它蓄力时不停的跑动比较容易躲过。干掉它后获得FX活性金属，然后在传送器上选择下一个任务。

任务（6）：追踪活性金属（ライブメタルのついせき）

这个任务的地点是H区域，要从A区域进入。此时可以先回到F-2，这里有一处通道被冰块封住，使用FX形态的蓄力攻击打碎冰块，然后一直向上，在左上角用HX的空中冲刺特技飞过尖刺，拿到提升HP上限的道具。

H区域是个大游乐场，在这里干掉安全帽小兵会出现3个小小兵，一定要注意。前行不远站在火车上，当火车前方弹出安全帽小兵，一个都不剩地打掉，最后一个会出现一条命奖励。进门来到H-2区域，遇到一个大型安全帽兵。

中BOSS战：安全帽兵

它的攻击方式比较多，分别是：跳跃攻击；从上方发出4个小安全帽兵；放出各色气球；缩进帽子水平飞行撞击。攻击和躲避方法很简单，站在它脚旁使用光刀攻击即可。当它跳跃到另一测跟着跑过去站在脚旁继续攻击。当它缩进帽子水平撞击时，前冲从下方冲过。

干掉它后前行来到H-3区域。这里地面布满了玩具，空中是夹玩具的夹子。站在玩具上会下陷，所以要跳跃前进，干掉空中的机器蜜蜂，跳到前方平地上，沿梯子向上，躲过机关和子弹来到外面很多热气球区域。这里最好干掉空中的蜜蜂，然后利用热气球一路跳过去，倒数第二个气球直接右跳抓住前方气球下的梯子，爬上去跳到右侧平台进门进入BOSS战。

BOSS战：紫盘狒狒



个人认为这个BOSS是游戏中难度最高的BOSS之一。它的攻击方式多样，威力大速度快并且缝隙很小。攻击方式有：1、近身扬沙攻击。和它保持较远的距离即可躲避。2、放出跳动圆球攻击。地上滚动的球体前冲或移动都能躲过。3、放出黑色光球攻击。在缝隙中躲避。4、变成圆盘飞行横向撞击。利用墙壁或冲跳躲避。5、变

成园盘Z字形撞击。利用墙壁或冲跳躲避。

干掉它后获得PX活性金属，前行穿过有很多梯子的房间，来到外面。返回传送器房间，传送回到基地。



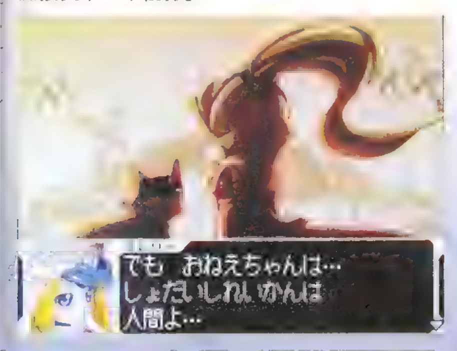

基地遭受袭击

来到控制室发生情节，然后乘电梯来到最上层，来到外面破坏敌人飞船放出的多个登陆舱。然后返回基地内部，乘电梯来到最下层，前行来到里面房间进入BOSS战。

BOSS战：镰刀战士

这个家伙的难度也很高，并且获胜后没有东西可得。普通难度下它的攻击方式有：1、飞到空中四周放出4个骷髅，这些骷髅会发出幽灵攻击X。蓄力子弹消除地面左右角的一个骷髅头，然后平移吸引子弹，很容易躲避。2、在地面蓄力前冲攻击，最后一下冲到空中。在他准备前冲时，使用蓄力子弹攻击他，然后快速跳到他身后即可避开前冲攻击。3、站在地面放出地下攻击光束箭头，围绕屏幕旋转攻击。他在场地中间发动旋转箭头攻击时，爬上墙趁机跳下避开。

干掉它后在指挥室发生情节，然后来到DATA室接受下一个任务。



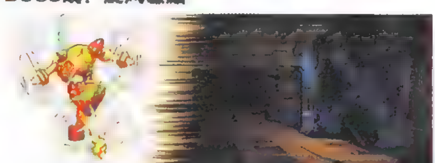
任务（7）：营救平民（みんかんじんのキュウシュツ）

根据顺序下个任务发生在I区域，进入方式是从E进入。I区域下着大雨，空中电闪雷鸣。从I-1上面进门来到I-2。这里前面有两条路，右侧一扇门和一个向下的梯子。先向右进入I-2，使用HX形态按跳跃键在空中滑行的技能通过尖刺隧道，来到I-5遇到中BOSS。

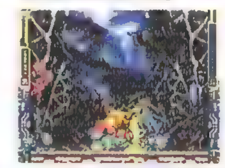
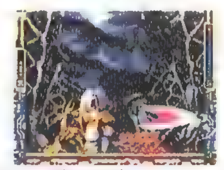
中BOSS：机器飞鹰

这个在空中飞行的机器鸟难度不高，攻击方式为向前撞击、激光波攻击和发射导弹攻击，有时还会发出在地面爬行的虫子。对应它的撞击，根据情况使用前冲或者躲在角落里躲过。具体情况是：当它退到屏幕外撞击时，自己退到版边。如果它在屏幕内撞击，前冲即可躲过。对于它发出的激光波，站在它的近身位置，当激光波返回时跳起跃过。它发出的导弹或虫子使用武器轻松打掉。干掉它后一直前行进门来到BOSS处。

BOSS战：旋风镰鼬



这个家伙使用旋风攻击。攻击方式比较多，分别随机出现：1、飞到空中旋风下落攻击，落地后放出几个光球攻击。等待它的下落攻击，在它快要落地时冲刺躲避，然后利用墙壁躲避地面光球。2、放出上下两个旋风攻击。退到版边，它发出旋风后跳起，吸引旋风向上飞去。3、站在场地中间发出多个刀刃。利用墙壁，爬上去根据高度躲避刀刃。

干掉它后再次得到HX。前行救出众人，来到传送器完成任务，然后选择下一个任务。这时可以回到H-5，来到地面有一个不动的平台的地方，使用强化后蓄力攻击产生的龙卷风使其升起，拿到提升HP上限的道具。

任务（8）：夺回数据磁盘（データディスクのだっかん）

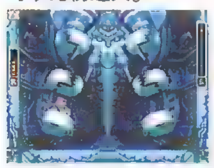
I区域完成了，该去J区域了。J的入口在A-4，来到A-1，一直往左走，从地面上的一个石门进入就来到了A-4。（图洛克人流程_034）J-1是水下关，所以使用LX形态的水下漂浮技能会容易很多。注意不要撞到尖刺，来到如图位置（图洛克人流程_035），这个门可以进入，里面房间有提升HP上限的道具。出来后向右来到下个区域，而向上走可以在角落找到一个存档房间。下个区域面积很大，一直向右进门来到中BOSS处。

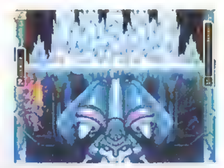
这个家伙是个机器章鱼脑袋，从四个位置放出小鱼和触手攻击。打法非常简单，进门后原地不动挥刀即可。干掉它后往前走，再经过一个水区域来到BOSS处。

BOSS战：锁链海母



这个家伙身体在空中悬挂不动，居高临下攻击。攻击方式有：放出四个触手带冰攻击；吐出两条冰龙攻击；放出两股吸引力旋风。躲避方式比较简单，它的四个触手发出的位置是固定的，所以很容易躲过；两条冰龙跳过躲避或者用武器打掉；被旋风吸起后，不停地按方向键挣脱。建议使用FX模式，把一只手臂的弹道设置成向上攻击BOSS主体，另一只手臂向前蓄力攻击抵消冰龙，站在一角躲避四个触手的攻击，可以无伤过关。





干掉BOSS获得LX金属和数据磁盘。然后原路返回，来到传送器获得奖励，然后选择下个任务。

任务（9）：挖掘部队的袭击（ハックツ部队のしゅうげき）

这个任务的地点在K区域，要从C-3进入，进入C-3尽头的入口来到K区域。K-1地面很多向上冲起的平台，小心通过即可。C-2遇到中BOSS岩浆怪，直接攻击它的主体无效，要等它变成小球才行。他的攻击方式主要是：钻到岩浆下，用火手向上攻击；飞到天上，下落火焰攻击。躲避方式很简单，看准火手的出现位置进行躲避；移动到版边就不会被空中火球打到。

干掉它后掉入下方，向右前进的速度要快，尤其是来到K-3区域更不能停，因为后面有岩浆追赶，前方挡路的喷火机器用蓄力子弹一次打掉，不要用刀攻击，因为用刀会浪费很多时间。一直来到K-4进入BOSS战。

BOSS战：火焰鼹鼠

这个BOSS的难度很低，稍微注意第一次就可以打败它。它的攻击方式有：由高到低发射火球；从地面喷出火焰；钻入地下，然后从脚下钻



出来攻击；发射长串的火焰攻击。躲避方式为：跳起躲避低处火球；冲刺躲避地面火焰；看准它冒出来的位置，冲刺躲避钻头攻击；看准时机跳起躲避长串火焰攻击。



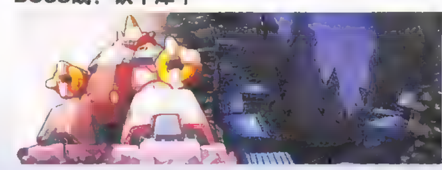


胜利后获得FX，前行来到传送器获得奖励，然后选择下一个任务。

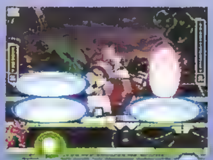
任务（10）：研究所的防卫（けんきゅうじょのボウエイ）

还记得和巨大化安全帽兵战斗的H-2区域吗？那里前面就是通往L区域的门。来到L-1区域，这里是一个大工厂，地上的箱子都可以破坏。L-2区域有很多雷达，进入绿色区域左右方向反向，要反着按方向键通过。进入红色区域不能攻击。注意行走路线很容易通过。L-3区域天上掉落炸弹，谨慎加胆大不难通过。来到L-4后半段进入BOSS战。

BOSS战：铁甲犀牛



这个家伙看似强大，其实很容易对付。他的攻击方式为：发射多颗跟踪炸弹；扔出多颗大范围炸弹；发射核能闪光炸弹；发动身体周围的保护层。躲避方式：用刀抵消它发出的4颗小型跟踪炸弹；扔出红绿炸弹时，移动到红色炸弹层靠墙躲避；发射大范围闪光炸弹时，快速来到它的身后，等炸弹闪光时就不会被攻击到；当它发动保护层时，不会攻击到主角。





干掉它后获得PX，然后前行来到传送器完

成任务，选择传送到X区域。来到指挥室和指挥官对话，情节过后来到DATA室接受新任务。

任务（11）：阻止V形机器的挖掘（モデルV本体のハックツそし）

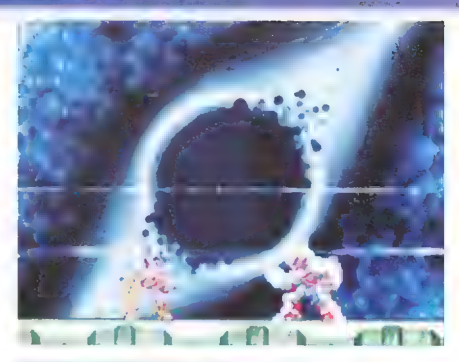
M区域的入口在A-4，从A-2一直往左走，进入A-4。这里大家已经很熟悉了，一条路是通往L区域的，上面的另一扇门通往M区域。来到M区域，向前走不远遇到机器鸟中BOSS。它的攻击方式和前面的机器鸟差不多，只是多了一招上天后扔下多个大型手里剑，用武器可以破坏手里剑。干掉它后继续前行，然后就没有什么难点了，空中的小红球可以用武器打掉。下个区域的上升水面，只要注意尖刺，利用HX形态的水下横游机能和没有尖刺的平台不难通过。再通过一个区域就来到了BOSS处。

BOSS战：冰之魔女



空中的大型机器并没有参战，而是和冰雪精灵战斗。她的攻击方式是：1、空中放出多颗电球攻击。从远到近跳跃躲避电球。2、放出两个兵器，在空中发射四方向冰刺攻击。移动躲避冰刺攻击。3、放出两个兵器，在版边两侧呈直线电流上下压击。攻击两个武器的任意一个，使电流上升。4、放出冰雪人撞击。爬上墙壁躲避雪人的撞击。

干掉她后前行来到传送器房间，选择完成任务，然后向右来到N-1区域。平台把这里分成了很多层，从上数第二层向右有很多闪烁出现的平台，通过他们进入一个大房间会遇到“真红·洛克人ZERO”，这个家伙的攻击力和速度都非常快，并且有3条HP槽，非常难打。可以现在就去挑战他，也可以以后再来。这个区域的下方有两扇门，如果和GBA的《洛克人ZERO》3、4代联动就可以进入挑战3、4代的BOSS了。这些我们先不管，去传送器房间选择新任务。



任务（12）：反乱者的击退（イレキュラ-ぐんのゲキタイ）

利用传送器传送来到D-2区域，往右走来到D-3。来到空中一处梯子处，使用HX形态飞上去，一直右行进门就来到了O区域。向前走会遇到太空船发出传送箱，和前面一样把它们两个一组的打掉，进门来到O-2区域。这里的窗户中会出现很多喷火的敌兵，非常讨厌。建议使用FX模式，设定向上的弹道远程对付他们。O-2中间有传送器，建议进去存档。继续向右前行来到中BOSS处。这个BOSS和前面水底遇见的放出小鱼的章鱼头很像，站在版边攻击它的触手，干掉后往前走来到BOSS处。

BOSS战：冰电二人组

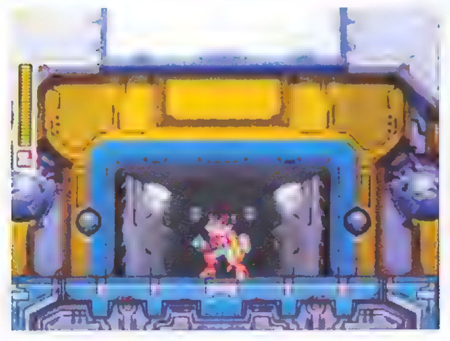


这里的BOSS是前面打过的两人，二人携手威力非常强大。攻击和躲避方式：1、（男）放出四个骷髅，打掉一个骷髅后跳跃躲避其他三个幽灵。2、（男）冲刺攻击的躲避方式和以前一样，蓄力打他一下，当他停下来后，跳到他身后。3、（女）放出电球攻击时，站在她的远处趁机向她的方向跳跃几次躲过电球。4、（女）放出冰人攻击，这次和前面不同，没有墙壁可以利用，所以躲避冰人的方法是等它高跳时，从它下方走过，跟着它来回移动躲避三次后消失。打到一定阶段，他俩的攻击方式发生变化。5、

（女）在空中放出两个武器，分别在高处向下发射子弹攻击，躲避方法是在两股子弹中间，跟着子弹左右移动。6、（男）向下砸落时，根据他的位置移动到远处版边躲过下落的火球。

干掉他们后出现情节，自动返回基地。来到数据室接受新的任务。

破坏活性金属·ModeV
（ライブメタル・モデルVのハカイ）



通过传送器传送到D-2区域，向左出来后进入大型飞船内。来到里面从电梯上去来到最终BOSS大头领处。不过这之前要对付前面遇到的8个BOSS，他们每两个为一组出现在一个房间中，所以每打两个之后才有机会恢复一些HP，但是恢复的数量是非常少的。这就要求玩家熟练掌握它们的攻击方式，才能用不多的生命数干掉8个BOSS，从而进入最终BOSS战。注意，这8个BOSS和最终BOSS之间并不能存档，恢复HP的机会又非常少，所以难度很高。不过有一个方法可以降低难度，那就是回到M区域的水面上下浮动区域，空中一个平台上面有生命道具。使用冰块能力获得生命道具，然后反复进出这个区域，重复获得即可积攒多条生命，然后再回到8个BOSS和最终BOSS处会容易很多。





最终BOSS：大头领Sigma

他的攻击方式有：1、贴紧地面滑铲。直接跳过躲避。2、向空中踢攻击。只要保持一定距离就能躲开。3、蓄力圆球炮。冲刺来到版边，爬上墙壁躲避。4、V型子弹。空中发射时，只要保持一段距离就能躲开。横向发射时，V字的开口有时不同。看准时机使用冲刺跳跃。

BOSS的第二形态，攻击方式有：1、举起手放出激光，并且出现一团紫水晶。然后用手将紫水晶打碎，让碎片攻击。躲避方式是靠近版边站立，等碎片飞过来的时候跳跃躲过。2、在中间放出一个水晶，用手将水晶打碎，然后两手回到左右两边。拍碎水晶的时候在版边躲避，然后马上冲刺到中央，躲开它的双手攻击。3、放出一个电球，落地后成为两发子弹。同样靠近墙壁站立躲避。4、向四方向喷出火球，然后火球附带小火焰落下。由于火球的位置固定，所以并不难躲避。小火焰可以用刀砍掉。5、放出黑洞，然后放出一些紫色碎片。这个攻击比较麻烦，要掌握好时机跳跃躲避碎片。

干掉他后出现通关动画，选择存档后可以继续游戏，探索没有找到的隐藏要素。



文、责/剑纹



特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件



口袋妖怪喵喵T恤

●最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成鲜明对比。



福音战士使徒袭来T恤

●衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的抽象形象，背后是该话的标题，醒目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域！



口袋妖怪皮卡丘T恤

●颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



马里奥食人花主题T恤

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”……这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典，与老款不相上下。



经典马里奥主题T恤

●衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“YOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。

特价专区 少量存货 清仓甩卖 每款特价20元！



少量尾货先到先选，如您所指定的款式、尺码无货，

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！



¥35
编号:6275

最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会哟！



哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗！

¥35
编号:6208



¥35
编号:6152

生化危机STARS小队T恤

●超人气经典款式再度推出！质地款式保持原有高水准，去年没有买到的人如今可要赶紧出手，不要再错过这个千载难逢的好机会啊！

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地、我们提供L号(中号，适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选,如遇L号断码,我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

这次特别设立了特价专区，一方面是为了回馈大家长久的支持，一方面也因为经过几个月的热卖出现了断码或者库存不足的情况，每款T恤特价仅售20元，所剩不多所以先到先选，售完为止！如果出现断货我们也会用特价区内其它品种为您调剂　机会难得，不容错过，绝对是今年夏天的秀出自我形象的最后一搏！

另外，我们其它的固有品种仍然继续出售　一次性购买3件或者3件以上的原则依然没变。喜欢上了就不要犹豫，买回家换着穿既简单省事又个性张扬！

购买任意3件及3件以上享受优惠价30元/件(不含特价区)

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

促销时间为7月25日——8月31日,售完为止！



~~¥35~~ 20
编号:6264
KERORO军曹T恤

~~¥35~~ 20
编号:6442
EVA福音战士
警报主题T恤

我们将在特价区内以其它的品种为您调剂。

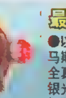
★所有图片仅供参考产品以实物为准

邮购方法及注意事项

每张汇单邮费一律10元！

新品热烈推荐！随着《FATE》的热映，相关玩具也是层出不穷。这次我们就送上了3个最新FATE周边。首推怀表，做工相当精致充满原作味道。其次FATE和最终幻想的挂饰也是不错选择，不管作为忠实FANS还是一般爱好者都非常适用，男女皆可佩戴且个性十足。可动哆啦A梦系列也很特别，情景幽默而且玩法也新鲜，随身携带让你摆脱单调。





¥49 编号 7007

哆啦A梦可动游戏扭蛋六件组

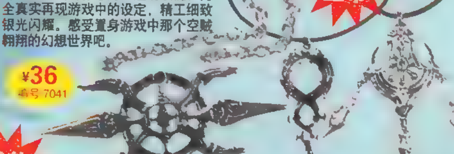
●造型真实还原经典一幕，每个玩具都有机关全部可动！给哆啦A梦带上竹蜻蜓，面部表情就会改变，转转大胖背后的发条他就会生气的挥舞手臂，玩发新奇乐趣多多！

最终幻想12项链三件套

●以审判长、阿尔卡迪亚帝国、达尔马斯卡王国的标志为主题的项链，完全真实再现游戏中的设定，精工细致银光闪耀。感受置身游戏中那个空贼翱翔的幻想世界吧。

¥36 编号 7041

新款上市





新款上市

¥49 编号 7029

Fate命运守护夜怀时计

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句"I ask of thee, art thou my Master?"表盘是精致的赛芭图案，附带特制表袋。





¥29 编号 7052

福音战士星与星座迷你摆设人形系列4代4件组

●第4代新登场！可爱度依然不变，包括葛城美里（金牛座）、凌波丽(白羊座)、明日香（双子座）、凌波丽和明日香（彗星），每款角色都打扮成该星座的样子，赶快努力集齐吧！



¥35 编号 7030

新款上市

Fate 王者之剑 宝石项链套装

●热门动画《Fate》中的远坂凛所带的吊坠，威风凛然的赛芭所使用的王者之剑，如今全部化为项链，做工细致。

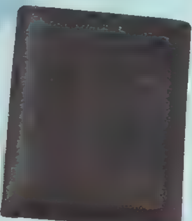
Fate精致皮夹+限量收藏卡

●手感柔软外形高档的黑色皮夹，正面压有Fate的标志logo，竖款设计，打开尺寸为18CM*11CM，实用与时尚兼顾，另附带一张圣杯战争序列号珍藏卡片。

新款上市



¥29 编号 7018





¥29 编号 2901

草莓棉花糖浴室篇5件组

●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人，神色形态逼真有趣活灵活现，将每个人的性格完全展现出来。

死神魂玩偶A款

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风动歌热舞，一脸认真的表情生动有趣，看了就想让人捏一把。



¥25 编号 2934

死神魂玩偶B款

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。

¥25 编号 2945



灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

●人气动画《灼眼的夏娜》的超精美饰品，真实再现夏娜所戴的『天壤的劫火』，水晶质地温和滑润，外面固定水晶的银色绞纹也极其细致，晶莹闪耀，保证令你心动不已。



¥29 编号 2866

最终幻想蓝晶吊缀项链

●曾经的感动，水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，水晶冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白，纹理曲线优美，触感清凉冰莹，给每天的游戏生活多一丝闪耀点缀。



¥39 编号 2877

¥89 编号 2956

高达SEED换装玩偶三件组

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。高约10CM，每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔。



SO COOL
2006 AUG
08
HELP FIVE
"救命"搅拌棒
●四款造型随机附赠
JOLIN 时尚舞
蔡依林
①STEP INTO CASUAL FASHION 今夏最强度假风②WHITE STYLE 时尚白 打造嘴型质感
继续沉沦UNDERCOVER黑魂时尚 High Street for 波鞋⑤IN THING 条纹T恤 × 窄版长裤
HOT BOY
想做今夏最潮男孩?!
十大精心专题 奉献潮流向往 7月下旬全国上市

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2006年7月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年8月3日	节拍天国	任天堂	RAG
2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2006年7月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年7月20日	死神BLEACH 魂之热斗3	SCE	FTG
2006年7月20日	炸弹人P	HUDSON	ACT
2006年8月3日	极魔界村	CAPCOM	ACT
2006年8月3日	EveryExtendExtra	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月3日	SD高达G世纪P	BANDAINAMCO	SLG
2006年8月24日	摩托GP	BANDAINAMCO	RAC
2006年8月24日	英灵殿骑士	MMV	ACT
2006年8月31日	太阁立志传	KOEI	SLG
2006年8月31日	雀・三国无双	KOEI	TAB
2006年9月7日	太鼓达人 2	BANDAINAMCO	RAG
2006年9月7日	幻想传说 全语音版	BANDAINAMCO	RPG
2006年9月14日	山脊赛车2	BANDAINAMCO	RAC
2006年9月21日	赏金猎人	BANDAINAMCO	ARPG
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年9月	EXIT2	TAITO	ACT
2006年10月12日	能量宝石	CAPCOM	ACT
2006年秋	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年冬	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
未定	怪物猎人P 2nd	CAPCOM	ACT
未定	忍道 焰	ACQUIR	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年7月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年7月27日	古惑狼	Vivendi	ACT
2006年7月27日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2	SEGA	RPG
2006年7月27日	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年8月3日	星际火狐 指令	任天堂	STG
2006年8月3日	宇宙方块	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月24日	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年8月24日	新牧场物语	MMV	SLG
2006年9月28日	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	RPG
2006年10月1日	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年	新生洛克人	CAPCOM	未定
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年	JUMP明星大乱斗2	任天堂	ACT
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG

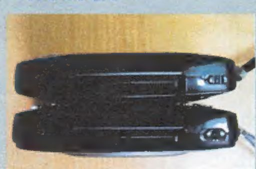


国产掌机二度登场

——One Station 改良型火速评测

细心的读者一定不会忘记在54期时小枫为大家带来的One Station（以下简称为O.S）详细评测吧。作为一台国产的掌机，O.S的出现为国内同行业开了先河，面对充斥市场的各种以日本主流掌机为原型制作的劣质模仿掌机。O.S的面世不禁让国内的玩家看到了一丝的希望，虽然目前阶段的O.S还只是以模拟过去主流的8位、16位机种上的经典游戏为主，但终究是已经走出了第一步。在市场体制以及人们的版权意识还没有彻底转变之前,这样的试金石对我们来说太重要了！你可以批评O.S有很多缺点，但是有一点却万万不能忘记,那就是我们没有一个良好的市场，在没有足够经济回报的前提，现在的O.S已经做得很不错了。其实就连小枫自己都没有想到，厂商竟然能够如此快的就推出了改良型的O.S，在拿到新版的O.S后不仅眼前一亮，具体有怎样的改变还是让笔者来详细为大家解读吧！

★体积的缩小



↑从这个角度看可以发现厚度上明显变薄。

作为这次改良版O.S的最大卖点，厚度被减小的新版O.S的确是给人耳目一新的感觉。原本凸起的电池盒部位，这一次终于被基本“抹平”了。虽然看似只是细微的变化，但对主机总体的视觉效果以及手感的影响都很大。除此以外，在外壳的其它一些细节部位也做出了调整，使得主机在整体美观程度上又有了一些提高。至少在拿到这台改良版O.S后的确是感觉时尚了许多，看来厂商也着实是颇费了些心思在外壳的设计上，能在有限的成本下完成这样的成品也实在是不容易。

★充电电池与电源的加入

在小枫在做上次测评的期间，就曾跟厂商的负责人聊过关于主机设计失误的问题。其中小枫重点提过没有电源和充电电池对于掌机的影响。当时小枫也不过就是随便说说，没想到这一次新版的O.S真的加入了配合电池盒外壳制作的充电电池以及电源。虽然这个东西设计起来并不难，成本也不会高很多，但对于这部价格极其低廉的产品来说，任何一点成本上的提升都会对产品的未来发展有着很大的影响，厂商敢于投入资本来改良也的确是有着非凡的勇气，这是我们值得去肯定的。

★按键与扬声器的改良

从对比图中我们就能发现，新版的O.S采用的并不是之前方向键分离的设计，而是正宗“十字键”。不仅如此，包括十字键在内的所有按键在手感上都有了一定的提高，这可能跟按键做工的改良有很大的关系。另外在老版O.S中让小枫比较不满的扬声器问题这一次也获得了改良，音质有了非常明显的提高，终于不在是收音机的效果了。

对于MD转接卡以及新版O.S的总体评价：



↑ROM卡插在转换卡上，再插在主机上的效果。

配合这次新版O.S推出的还有另一个重头产品就是MD转换卡和ROM卡带的推出。拥有了这套设备就可以实现在O.S上玩当年经典的MD游戏。玩家只需要购买一个转换卡再配合自己喜欢的游戏ROM卡带就可以了。但是目前的MD游戏还只有低容量的动作游戏，厂商称将尽快解决存档问题以支持更多的高容量文字游戏。当然，ROM卡的价格很低，玩家不用担心经济上的负担。能够以如此低廉的价格在手掌中享受到MD和FC的经典游戏，这对于那些资深的老玩家来说的确是个不错的选择。希望厂商能够抓好市场机遇，在国产掌机的道路上越走越好。